7年(平成9年)6月30日発行 第7巻第12号通巻第208号

Sony Magazines Deluxe [Hyper Arcade Series Vol.1]

TEKKEN 3™

VOL.1 HYPER COMMANDO BOOK

[鉄拳3 ハイパーコマンドブック]



全固有技完全解析!

システム&キャラクター、10連コンボコマンドも徹底掲載!



BASE STORY

The king of iron fist tournament 2の闘いは終局を迎えようとしていた。

風間準は一八の神秘的な力がデビルによるものであると気が付き一八に接近する。

準は一八に出会い、そこで自分が一八の神秘的な力に吸い込まれていくのを感じる。

数日後、この大会（The king of iron fist tournament 2）の主催者である一八のもとまで辿り着いたのは、平八であった。

激闘の末、平八は息子一八を倒し、再び三島財閥を我が手中に収める。

平八はデビルの存在には気が付かず、一八を火山の火口に葬った。

それと時を同じくして風間準の前にデビルが現れる。準と一八との間に身ごもった新たな魂にとり憑くために。

風間準はデビルをうち倒し、人里離れた屋久島の山中で一八の息子、「仁」を育てる。

闘いが終わり、再び三島財閥の頭首となった平八はより絶大な権力を得る為、自らの手により各地で起きている世界の争い事を収拾する事で権力者間の信頼を得ようと考えた。紛争地帯には三島財閥私設部隊である「鉄拳衆」を派遣して鎮圧に従事させ、貧しい国には食物をまかなえるだけの畑を開拓した。

世界は表向きの平和を取り戻したかに見えた。

約15年の歳月が過ぎた。

風間仁15歳の冬。

平八の命令によりインディオの遺跡を発掘中の「鉄拳衆」が謎の生命体を発見する。

平八は回収せよとの指示を出すが、「鉄拳衆」は「……部隊は全滅………奴は闘神か!?……」という謎の無線報告を最後に消息を絶つ。

「鉄拳衆」捜索の為遺跡に降り立った平八が見たものは、おびただしい数の死体だった。

平八は深い悲しみに陥るが、次の瞬間それは新なる野望をかきたてるきっかけとなった。

「これだけのパワーを秘めた〝生命体〟を我が手中に収めることができれば、若かりし頃に夢みた〝世界征服〟もまた夢ではない」平八は再び野望に向かって立ち上がった。「闘神」そして「世界」を手に入れる為に。

そして歴史は繰り返す……。

やがて世界各国で奇妙な事件が多発する。その事件とは、強い魂を持つ人間——世界の格闘家謎の失踪事件である。

この時、仁と静かに暮らしていた準は直感的に身に迫る危険を感じとる。

「とてつもないパワーに狙われている」そう予感し始めた準は、「きたるべき日」に備えて、過去に起こった事のすべてを仁に話しはじめた。

そして、自分の身に何か起こったら三島平八を尋ねるようにと。

嵐の夜、それはやって来た。

15歳の仁と準が暮らす山に「闘神」は現われ、すべてをなぎ倒しはじめた。

「逃げて」と叫ぶ母を尻目に仁は「闘神」に立ち向かっていった。

しかし、仁は一瞬のうちに意識をうばわれてしまう。

仁が目覚めた時、そこには母も、母と暮らした森もなく、すべてが焼き払われていた。

「闘神」に母親を殺された仁は平八のもとにやって来た。

そして、平八に「闘神」を倒すための術を教えてくれと頼んだ。

事のいきさつを聞いた平八は「闘神」の狙いが「強い魂」である事を確信し、闘神をおびきよせる為「強い魂」がぶつかりあう「The king of iron fist tournament 3」の開催を決意する。

それから4年、風間仁19歳の春。

「The king of iron fist tournament 3」の闘いが今、幕を開ける。

［鉄拳3］Vol.1 ハイパーコマンドブック

TEKKEN 3™

CONTENTS

OF TEKKEN3

SYSTEM INTRODUCTION【システム紹介】

どんなゲームでも基本的なシステムというものは存在する。『鉄拳３』も例外ではない。キャラクターの固有技コマンドを知っていれば、それなりに楽しくプレイできるかもしれないが、細かなシステムを知っていれば、さらに奥の深い楽しみ方が可能になる。中でも、当て身返しやダウン時の操作方法などは、特に重要な要素。それらを把握して闘おう!!

基本操作方法

キャラクターを操作するために必要な基本操作方法は、右の表の通り。すべてのコマンドは、キャラクターが左側（１Ｐ側）にいる場合のものだ。『鉄拳』シリーズの特徴である左と右のパンチとキックによって、攻撃を出していくというのは変わっていない。そして、レバーを後方に倒さなくても自動的にガードしてくれるニュートラルガードは、今作でも採用されている。変更されている点は、⇨➡という入力で、走れるようになったこと。前作までは、⇨⇨➡と入力しなくてはならなかった。

そして、今作から加わっているシステムが２つある。１つは、横移動。画面奥と手前に移動できる様になり、相手の技を避けたり、側面、または背面に回り込むなど、より多角的な闘い方が可能になっている。

もう１つ加えられているシステムは、受け身。相手の攻撃を受けてダウンする瞬間、地面に着地する瞬間にボタンをタイミング良く押す。すると、ダウンせずに受け身をとることができる。うつぶせダウンや叩きつけダウン時には受け身はとれないが、投げ技の中には、投げやられ後に受け身をとれるものもある。このシステムの採用により、ダウン攻撃が回避可能になったのだ。



▲新システムの受け身。ダウン状態になるのを回避でき、すぐに次の行動に移行することができる。

⠁	左パンチ
⠈	右パンチ
⠂	左キック
⠐	右キック
レバーニュートラル	ニュートラル上・中段ガード
➡	前進
⬅	後退（上・中段ガード）
⬇	しゃがみ（ニュートラル下段ガード）
⬊	しゃがみ前進
⬋	しゃがみ後退（下段ガード）
⇨⇨	ステップイン
⇦⇦	ステップアウト
⇨➡	走る
⬆	垂直ジャンプ
⬈	前方ジャンプ
⬀	前方小ジャンプ
⬉	後方ジャンプ
⇧	横移動（画面奥）
⇩	横移動（画面手前）
⠁ or ⠈（⠂ or ⠐）	受け身（Pで画面奥、Kで画面手前）

攻撃判定・種類

上段、中段、下段の３つの種類に分けることができる攻撃判定。これは、ガード方法の目安になる。

まず、上段攻撃。これは、立ち状態でガードすることが可能。しゃがんでいれば、絶対に当たることはない。次に中段攻撃。立ちガードは可能だが、しゃがんだままガードすることはできない。そして下段攻撃。これはしゃがみ状態ならガード可能だが、立ったままでは足下に攻撃を喰らってしまう。



▲中段攻撃はしゃがんでいてはガードできない。しっかりと技を見極めて、正しいガードを行おう。

投げ技や打撃技といった攻撃種類を知っておくというのも重要。『鉄拳』シリーズは、打撃技だけでなく、投げ技が外れた場合にもモーションが出てしまい、わずかだが隙が生じる。また、投げ技の判定が広めに設定されているらしく、相手が技を出していても、攻撃判定が発生していなければ、投げ技が打ち勝つようになっている。これらの特徴を把握して闘っていく必要がある。そして、『鉄拳』シリーズ特有の攻撃種類といえば、ガード不能技。文字通りガードしても技を喰らってしまう攻撃で、攻撃力の高い技が多い。しかしその反面、技が出るまでの準備モーションがとても長く、攻撃を止められてしまう可能性は高い。一発逆転の魅力は備わっているのだが……。



▲打撃技に対しても、打ち勝つことがある投げ技。しかし、失敗モーションがあるので注意が必要だ。



▶ガード不能技は、モーションが大きいので、技の出を見てからでも止めることができる。

ダウン時の操作方法

基本システムの項目で述べた受け身をとらずにダウンしてしまった時、そして受け身をとれない技を喰らってしまった場合には、ダウン状態となってしまう。このダウン状態時にも、様々な操作が可能。その一覧は右の表を見てもらうとして、ここでは重要なものについて解説しよう。

まず、クイック回復。文字どおり素早くダウン状態から回復する方法だ。この操作は、ほかのダウン時の操作方法と組み合わせることが可能。

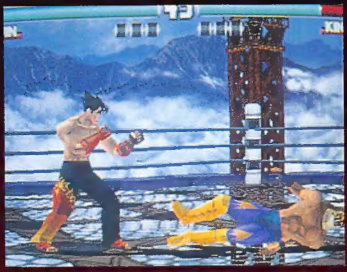
相手方向、または相手と逆側に回転してから起き上がる前転起きと後転起きは、前作では仰向けダウン状態時しか行うことはできなかったが、今作ではうつぶせダウン状態からも可能になっている。

画面手前、または奥に、寝た状態のまま移動する横転は、操作後に⬇入力をすることによって、ダウン状態を維持することが可能。さらに、この状態で攻撃を喰らうともう一度横転することができるようになる。前作では、この操作は不可能だった。

前転ライジングクロスチョップ、そして後転ライジングクロスチョップは、文字どおり前転、または後転してから、相手に向かってクロスチョップを繰り出す起き上がり攻撃。残念ながら、レイ、シャオユウ、ファランは出すことはできない。

そして起き上がり操作の基本となる蹴り起きは3種類。起き上がり下段キックは、喰らった相手をダウンさせられるため、攻守が一気に逆転する。起き上がり中段キックは、喰らった相手を吹き飛ばすことができるので、起き上がり時に間合いを開くことができる。そして、起き上がり牽制キック。これは、今作から加わった操作方法で、仰向けダウン状態で相手側に足が向いている場合にのみ出すことができる。細かい条件だが、プレイ中にこの状態になることは多々ある。攻撃力は低めだが、踏みつけにくる相手でも止めることができるので、重要な操作方法となっている。

これらの操作は、一部を除いて組み合わせることが可能。クイック回復しながら横転し、その後に後転ライジングチョップを出すクイック回復横転後後転ライジングクロスチョップといった攻撃を出すこともできるのだ。様々な操作の組み合わせ、そして状況に合わせた技の切り替えが大事。逆に言えば様々な選択肢が用意されているということになる。





2連打	クイック回復
⇧	その場起き
⇨	前転起き
⇦	後転起き
1	横転（画面奥）
⬇1	横転（画面手前）
⇨⇨1+2	前転ライジングクロスチョップ
⇦⇨1+2	後転ライジングクロスチョップ
⇦⇦3+4	スプリングキック
3	起き上がり下段キック
4	起き上がり中段キック
⬇4（3）	起き上がり牽制キック



▲様々な操作方法が用意されている起き上がり方法。攻撃するだけではなく、移動したり、ダウン状態を維持することもできる。キャラがダウンしているときでも、壮絶な読み合いが行われるのだ。

▲今作から加わった起き上がり牽制キック。グラフィック的には地味だが、判定が強く、走ってくる相手でも止めることができる。状況によって、必ず使っていきたい重要な攻撃方法だ。

投げ技&投げ抜け





▲投げが成功したと思った瞬間に、相手にきられる。基本投げでもどっちの投げがくるのかという読み合いが、闘いの駆け引きを面白くしている。

各キャラクターが必ず持っている攻撃、投げ。簡単に大きなダメージを与えることができる攻撃方法だが、前作からは抜けることができる様になっている。さらに、今作から基本投げがパンチボタン１つで抜けられる様になり、相手がどの投げを使ってくるのかといった読み合いが、より深くなっている。その抜け受け付け時間は15フレーム。数値化すると短く感じるかもしれないが、プレイしているときには簡単に抜けられる様な感じだ。相手の攻撃をパンチで止めようとしていたら抜けていたという様な状況が多々訪れる。

もちろんキングなどの投げコンボを途中で抜けることも可能。それぞれの投げ技に対する投げ抜けコマンドは、それぞれの技表に記載したのでそれを参考にしてほしいが、投げ抜けコマンドさえ知っていれば、全く怖くない。すべての投げ抜けコマンドを覚えるのは不可能だと思うので、強力な技のコマンドだけでも覚えておくといいだろう。

背後投げなど、一部の技は投げ抜け不可能。これらの技、そしてパンチボタン一つでは抜けられないコマンド投げが重要になっている。



▲キングやニーナが使ってくる投げコンボ。途中でも抜けることが可能なので、あきらめないこと。

当て身&当て身返し、さばき

相手の攻撃を受け流し、反撃を加える当て身技。この『鉄拳３』では、投げ技だけでなく、その当て身も返すことが可能。返す方法は、手足にかかわらず、左右によって変化する。左の手足を当て身された場合は➡⁘、右の手足を当て身された場合は➡⁘となっている。しかし、ポールの崩拳だけは例外で、当て身された場合のコマンドは、⬈⁘だ。ポール使いなら、覚えておかなくてはならない。しかし、キングの２つのキック当て身は、左右ともに当て身返しで返すことはできない。また、自分の技の種類によっても当て身返しで抜けられない場合がある。

さばきは、当て身と違い、直接は相手にダメージを与えられない。しかし、相手の硬直時間中に自分は動ける様になるので、使い方によってはとても重要な技となる。詳細は下の囲みを参照。



上・中段さばき

コマンドは各キャラクターによって異なり、さばき受付有効フレームは、コマンド入力後、２～11フレームの間の10フレーム。

さばきが成功した場合には、相手より７フレーム有利な状態となる。

下段さばき

さばき受付有効フレームは、コマンド入力後２～13フレームの間の13フレーム。

さばき成功後は、パンチ系の技に対して16、キック系の技に対して26フレーム有利。

ただし、これらのデータは相手によって異なる。ドラゴンテイルをさばいた場合には28フレーム、後掃燕舞一発目をさばいた場合には33フレーム、背身下掃打をさばいた場合には26フレーム有利となるなどが、その一例。

フォレスト・ロウ固有パンチさばき

⬅⁘で発動。さばき受付有効フレームは、コマンド入力後、５～20の間の16フレーム。

パンチのみをさばくことができ、さばき後は４つの攻撃ボタンに応じて特殊攻撃を発動する。

レイ・ウーロン固有パンチさばき

➡⁘で発動。さばき受付有効フレームは、コマンド入力後、５～25の間の21フレーム。

パンチのみをさばくことができ、さばき後は５フレーム、ポジション有利。



チャージシステム

すべてのキャラクターが使うことのできる気合い溜め。この気合い溜めを行うと、チャージ状態となり、この間のすべての攻撃にカウンター効果が現れる。さらに、チャージ中の攻撃は、ガードされてもそのガードの上から体力を削ることが可能。ノーマル状態での攻撃力の１／16だが、削ることができる。

しかし、チャージ中の攻撃の１発目がヒットするか、チャージ時間が切れると通常状態に戻ってしまう。そのため、連続ヒットする攻撃を喰らわせても、１発目だけがカウンターダメージ、２発目以降は通常時と同じ攻撃力となる。また、チャージ中はガード不可。どんな攻撃もガードできないという諸刃の剣だ。もちろんチャージ中にもう一度チャージしても、２倍の効果が現れるわけではない。効果は一度だけの場合とまったく同じだ。

というわけで、気合い溜めからのこのチャージという状態は、使えるのか使えないのか、いまいち分からない。しかし、使い方によっては、十分に効果を発揮してくれる。条件はまず、自分の体力が少なく一発逆転を狙いたいとき。そしてカウンターヒットすれば、相手を高く浮かせられる技を出せるとき。この２点が揃っていれば、チャージするだけの価値がある。

また、挑発動作としてこのチャージを使うということもできる。遠くで待っているだけで何もしてこない様な相手に対してこのチャージを発動し、アピールをしてしまおう。



▲気合い溜めして、チャージ発動。使い方は非常に難しい。

ダメージシステム

クリーンヒットか？ → YES → クリーンヒット　攻撃側攻撃力×1.5

クリーンヒットか？ → NO → 部位ダメージ　攻撃側攻撃力×

部位ダメージシステム概要

攻撃がヒットした部位によってダメージ量が可変するシステム。

頭部や腹部などは急所となっていて、攻撃を喰らったときのダメージが大きく計算される。逆に、手先や足先などは、受けるダメージが少ない。

その可変幅は、通常時の90から140%の間。

攻撃側攻撃力×やられ側部位数値（90〜140%）

クリーンヒットも設定されているが、クリーンヒット判定になった場合、部位ダメージシステムは働かない。

ここで出たダメージ値をAとする。

クリーンヒットか？ → NO → A

クリーンヒットか？ → YES → チャージか？

チャージか？ → YES → チャージヒット!!

チャージか？ → NO → カウンターヒット!!

チャージシステム概要

✖コマンドで発動。発動中に攻撃をヒットさせると「やられ」がカウンターヒットとなる。チャージヒット時のダメージ計算は、A×1.5

カウンターシステム概要

相手の攻撃モーションのヒットフレームが出るまでに攻撃を当てた場合、カウンターダメージとなる。ヒットフレームに近いフレームでカウンターヒットするとダメージ量が増加する。

$$\text{喰らい側の攻撃力}\times 0.3 \times \frac{\text{喰らい側の消化フレーム数}}{\text{喰らい側のヒットフレーム}} + A$$



▲チャージしている状態で、カウンターヒットした場合には、チャージヒットとして計算される。そのほかにも、部位ダメージなど、細かなデータが数多く用意されている。

ここに掲載したデータが、『鉄拳３』でのダメージ計算システムのすべてだ。部位ダメージシステムを理解して闘うことができれば、相手の急所を狙いつつ闘うという緊張感あふれるプレイもできる。もちろん自分の体力を守るという面でも効果が現れるだろう。

また、カウンターヒットの数値が大きく設定されていることもこの『鉄拳３』の特徴。喰らった側が出していた技の攻撃力が、計算に反映されている点に注目。しかし、カウンターが怖いからといって、攻撃力の低い技ばかりを出すのはやめよう。







空中コンボダメージ減算システム

前作『鉄拳２』で猛威を奮った空中連続技。どんなゲームでも、空中連続技は通常ヒットに較べ、ダメージを減らして計算されるものだが、『鉄拳２』ではそのパーセンテージが高く設定されていたため、空中連続技の威力が高かった。

もちろんこの『鉄拳３』でも、空中連続技の壮快感は同様に味わうことができる。浮かせ技から空中連続技に移行するわけだが、その１発目のダメージは通常時の80%。そして２発目移行は50%に設定されている。２発目以降の数値は、『鉄拳２』では60%に設定されていたので、単純に３発の連続技を入れたと計算しても、20%もの違いが出るということになる。前作と同じ空中連続技を使っても、同じだけの減りは期待できないのだ。ちなみに、この空中コンボダメージの計算は、上に紹介したダメージシステムの計算終了後に行われることになっている。

しかし、ダメージ計算が前作より低く行われているといっても、『鉄拳』シリーズならではの空中連続技の醍醐味は失われていない。各キャラクターに必ず浮かせ技が用意されているだけでなく、様々な技を浮いている相手にヒットさせることができる。意外な技で相手を浮かすことができたり、妙な技を空中連続技に組み込めるなど、その種類は計り知れない。それらを探し出すだけでも楽しいが、どこまでつながるのかを試していくというのもいいものだ。つなげ方によっては、前作での空中連続技よりも、合計ダメージの大きいものが発見されるかもしれない。

どんなものでも変更点がすべて改良点だというわけではない。しかし、この『鉄拳３』の空中コンボダメージ減算システムの変更は、歓迎すべきものだといえる。１発入ってしまっただけで勝負の行方が決するのではなく、高度な駆け引きが可能になったのだ。空中連続技が好きで『鉄拳２』をプレイしていた人でも、今まで２回だったところを３回空中連続技を入れられると考えれば楽しく感じられることだろう。

通常時の半分しか相手にダメージを与えられない空中連続技、しかし無防備の相手に好きな技を叩き込むというこの快感。より派手な、そしてより強力な空中連続技を探し出していこう。

ORIGINAL ARTS

CHARACTERS

10 succession combination 10連コンボ

そのキャラクターだけが使うことのできる固有技、そして『鉄拳』シリーズの特徴の一つでもある10連コンボ。ここでは、それらの技について一つ一つ詳しく解説していく。もちろんコマンドだけではなく、それぞれの技の攻撃判定や攻撃力も完全掲載。これらのデータを知っていれば、対戦プレイに大いに役立つはず。各キャラクターのプロフィールとストーリーも一気に紹介しよう!!

技表の見方

① 打 ② ワンツーパンチ

③ (コマンド)

④ 攻撃判定・種類 上、上 ⑤ 攻撃力 6、10

⑥


⑦ 左右のパンチを交互にくり出す技。固有技というよりは基本技といった感じである。この技は、単独で使うのではなく、技と技のつなぎ役として使っていこう。相手の技に割り込むときに使っても良い。仁のワンツーパンチは、ほかのキャラに比べて、出だしがやや遅めなのが難点だ。

① 技の種類

打撃技、投げ技など、技の種類を1文字で表したもの。以下の22の種類に分類している。

打…打撃技
不…ガード不能技
返…返し技、さばき
動…特殊動作
移…特殊移動
投…投げ技
背…背向き状態から（レイ、シャオユウのみ）
妃…妃睡鳥から（レイのみ）
寝…寝た状態から（レイのみ）
蛇…蛇の構えから（レイのみ）
龍…龍の構えから（レイのみ）
豹…豹の構えから（レイのみ）
虎…虎の構えから（レイのみ）
鶴…鶴の構えから（レイのみ）
酔…酔拳歩きから（レイのみ）
鳳…鳳凰の構えから（シャオユウのみ）
左…左構えから（ファランのみ）
右…右構えから（ファランのみ）
レ…レフトフラミンゴから（ファランのみ）
ラ…ライトフラミンゴから（ファランのみ）
逆…逆立ちから（エディのみ）
座…座り状態から（エディのみ）

② 技名

③ コマンド

⇨はレバーを短く入れることを、➡は長く入れることを表している。

(ボタン)は左パンチ、(ボタン)は右パンチ、(ボタン)は左キック、(ボタン)は右キックを押すことを表している。

☆は、固有技解説ではレバーニュートラル、10連コンボ解説では、ガードポイントを表している。

④ 攻撃判定・種類　投げ抜け

上段、中段、下段の攻撃判定、または特殊移動など、技の種類を表している。

上段攻撃…立ちガード可能、しゃがむことによって避けることができる
中段攻撃…立ちガード可能
　　　　　しゃがみガード不可
下段攻撃…立ちガード不可
　　　　　しゃがみガード可能

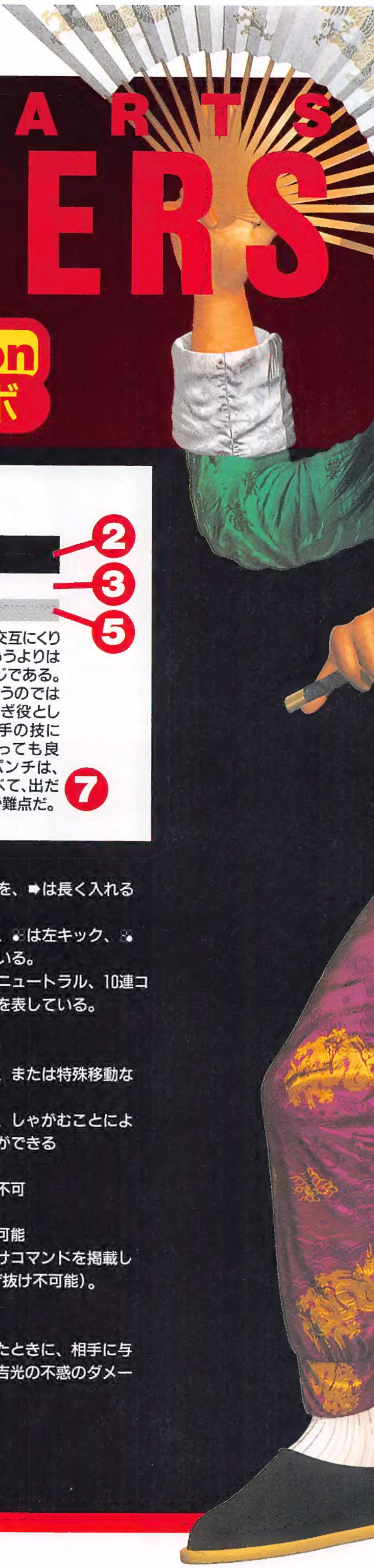
投げ技に限ってのみ、投げ抜けコマンドを掲載している（×と記載したものは投げ抜け不可能）。

⑤ 攻撃力

その攻撃がノーマルヒットしたときに、相手に与えるダメージ量を表している。吉光の不惑のダメージ量が100となっている。

⑥ 写真

⑦ 解説





三島一八と風間準の子。
15歳のとき、自分が一八の子である事を知ると同時に母を失う。
仁は母を奪った「闘神」を倒すべく、平八のもとで修行に明け暮れる。仁にとって平八は祖父であり、また信頼できる「師」であった。
それから4年、風間仁19歳。
風間流柔術と三島流喧嘩空手を身につけた仁が今、一人の格闘家として立ち上がる。

「運命の稲妻」

JIN

風間　仁





AZAMA

PROFILE

国籍／日本
格闘スタイル／三島流喧嘩空手改、風間護身術
（母親に教わったものと我流）
年齢、身長、体重、血液型／19歳、180㎝、75kg、ＡＢ型
仕事／格闘家
趣味／森林浴
好きなもの／母の教え
嫌いなもの／人を騙す行為

ORIGINAL ARTS

JIN KAZAMA

[固 有 技]

風間 仁



打 ワンツーパンチ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 6、10



左右のパンチを交互にくり出す技。固有技と言うよりは基本技といった感じである。この技は、単独で使うのではなく、技と技のつなぎ役として使っていこう。相手の技に割り込むときに使っても良い。仁のワンツーパンチは、ほかのキャラに比べて、出だしがやや遅めなのが難点だ。

打 膝鋼

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12



文字通り膝蹴りを出す技。技の出が早く、判定がかなり強いうえ、当てると、相手がよろけるので、使い勝手が良い。中間〜近距離で相手の技の出始めを潰すなど、相手の動きを抑え込むのに使うのが良いだろう。また中段攻撃なので、しゃがんでいる相手にも有効だ。

打 鬼風門

攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 6、10、12

ワンツーパンチの後に、膝鋼を出す技。ガードされても反撃を受けず、最後の膝鋼は返し技でとられないので、中間距離での威嚇技として、使っていくのが良いだろう。威嚇とはいえ、ワンツーパンチに反応して、相手がしゃがんだり、間合いをつめると、その後の膝鋼をあてることができるので、結構効果が期待できる。また、最後の膝鋼をあてると、相手はのけぞり、よろけ状態になるので、さらに胴抜き、風神ステップなどで、一気にたたみかけるのが良いだろう。



打 武門双脚

攻撃判定・種類 上、上、中、中　攻撃力 6、10、25、30

ワンツーパンチの後に、踵落しを2発出す技。鬼風門と同様に、威嚇技として使っていくのが良いだろう。3発目の踵を当てると、相手はダウンしてしまうが、4発目の踵は追い打ちとして当てることができる。威力がとても大きいので、威嚇とはいえ、機会があればガンガン使っていきたい技だ。



打 武門双脚・改

攻撃判定・種類 上、上、中、中　攻撃力 6、10、25、10

3発目までは、武門双脚と同じだが、4発目の蹴りが、蹴りあげになっている。武門双脚と同様に3発目の踵を当てても、4発目の蹴りを、追い打ちとして当てることができる。武門双脚より威力はやや劣るものの4発目の蹴りのリーチが長いので使い勝手はこちらの方が上だ。武門双脚と使い分けよう。



打 鬼哭連拳

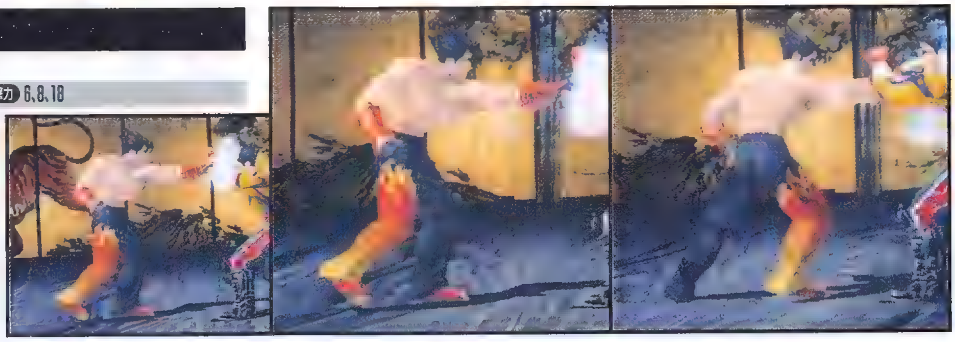
攻撃判定・種類 上,上,上　攻撃力 6,10,18



左ジャブを2発出し、上段の突きを出す技。技の出が早い上、威力もそこそこあり、しかも、最後まで入れば、相手をダウンさせることができる。お手軽カウンター技として重宝する技の一つだ。相手のわずかな隙に入れるのならこの技が良いだろう。お手軽なので空中コンボとして使っても良い。派手さにはやや欠けるものの、最後の技を当てると相手を吹き飛ばすことができるので、気分的にも爽快な技だ。ガードされると反撃を受けるので、カウンター以外では使用は控えた方が良いだろう。

打 閃光烈拳

攻撃判定・種類 上,上,中　攻撃力 6,8,18



ワンツーパンチを出した後に、電撃を纏った裏拳を放つ技。技の出が早く、威力もそこそこなので、鬼哭連拳と共に使用頻度は高い。最後まで当てるとダウンこそしないものの相手がよろけるので、さらに攻め続けることが可能。その点では鬼哭連拳より優れている。見た目にも派手なので、攻め・カウンターの随所に織り混ぜていきたい。お手軽で格好いいので空中コンボとして使っても良いだろう。安定して、ダメージを与えられる技の一つだ。ただし、ガードされると反撃を受けるので注意する事。

打 魔神拳

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



電撃を纏ったボディーブローを出す技。ガードされても反撃は受けない。しかも当たると相手がよろけるのでその後、追い打ちをいれることが可能。しかし短発で出すよりは、羅刹門壱・弐のいずれかまで出してしまった方が良い。

打 羅刹門・壱

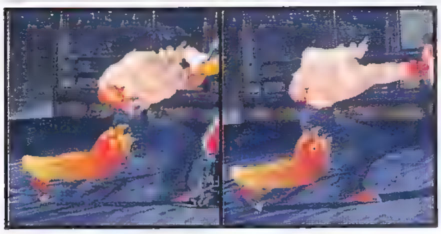
攻撃判定・種類 中,中,中　攻撃力 18,14,24



魔神拳の後に、もう1発ボディブローを叩き込み最後に胴抜きを出す技。カウンターヒット時のみ最後までつながる。判定も強いので中間距離で置いておくのも良いだろう。空中コンボとして使っても良い。壱・弐共に、3発目にディレイをかけることができるのでフェイントに使おう。

打 胴抜き

攻撃判定・種類 中　攻撃力 27



前に少し踏み込んで中段の突きを出す技。相手にヒットした時のみ、稲妻が起こる。判定が強く、威力もあるので相手の技の隙などにガンガン出していくのが良い。当てると相手が吹っ飛ぶので気分も良い。近・中・遠距離すべての間合いで威力を発揮する技である。

打 羅刹門・弐

攻撃判定・種類 中,中,中　攻撃力 18,14,15



仁の代表浮かせ技の一つ。基本的には羅刹門・壱と同じだが、最後がアッパーになっているため使用頻度はこちらの方が高くなる。最後のアッパーだけ当てても相手が浮くので起き上がりに重ねても良い。また、お手軽にダメージを与えられるので空中コンボの要でもある。

風間仁の平穏あるいは、風神ステップな日々

風間仁を、使うのならどうしても避けて通れないのが「風神ステップ」だ。前作から、『鉄拳』をやっている人だったら知っているであろう「風神ステップ」だが、初耳の人もいると思うのでここで説明しておこう。仁は⇨☆⇩⬊（風神コマンド）とレバー入力することによって、かがみダッシュをする。このかがみダッシュしている状態を、「風神ステップ」という。この「風神ステップ」の重要な点は、「風神ステップ」中は、上段攻撃に当たらないということだ。そして「風神ステップ」中なら、いつでも風神拳・雷神拳・奈落払いが出せるということも重要。つまり、前者は相手の上段攻撃をスカしつつ、相手に近づけるということであり、後者は「風神ステップ」から中段か、下段かの2択が迫れるということである。風神拳は当たれば相手が浮くし、雷神拳は当たれば大ダメージ、そして奈落払いは、相手をダウンさせる事ができる。特に奈落払いは下段攻撃なので、相手をしゃがませる布石技としても重宝する。「風神ステップ」が使えるか、使えないかで勝敗が決するといっても過言ではないぞ。



打 鋼割り

⇨●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



上から拳で叩きつける伝らしい力技の中段攻撃。ガードされても、相手が一瞬ひるむので反撃は受けないが、技の出が少し遅いので、そこを潰されやすい。相手の起き上がりに重ねたり、下段攻撃を潰すのに使えば、安定してダメージを与えることができるだろう。状況を見極めて使おう。

打 鬼八門

⇧●、●

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 10、16



中段の2段攻撃。最初に中段突きを出し、続けて鋼割りを出す。2発目の鋼割りはガードさせても相手はひるまないので注意する事。2発目にディレイがかけられる。また、⇨➡入力で技の戻りを早くキャンセルできるので、攻めの流れの中に組み込んでいきたい技。

打 踵切り

⇧●、●

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 10、16



蹴り上げて、踵で蹴り落とす踵2段蹴り。中段技で、威力もあり、ガードされても反撃を受けず、技の出も早く判定も強い、と良いことづくめ。近距離戦で重宝することになるだろう。また相手の起き上がり移動を拾ったり、空中コンボに組み込んだり、と使い道に困らない点も便利。

打 左踵落とし

⇨⇨●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 23



文字通りの左の踵落とし。踵切りと違い、1発だけの単品攻撃だ。技の出が遅くコマンド上の問題で前に少し移動してから出すので慣れるとガードされやすい。武門双脚などと交互に出して、相手を撹乱するように使うのがいいだろう。使用頻度は少なめにした方が良い。

打 鬼首落し

⇨●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 35



左の上段回し蹴り。回し蹴りなので、技の出は少し遅めである。そのかわり判定はかなり強く、威力も大きい。体を回しながら蹴るので、相手の攻撃を避けながら攻撃ができる。中間距離で、相手の動きに合わせて早めに置いておくのが良いだろう。かなり使える技だ。

打 霞蹴り

●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 30



右の上段回し蹴り。鬼首落しと同様に、技の出は遅い。しかし、相手の攻撃を避けつつ、蹴ることができるのでかなり使える蹴りである。攻撃を避けつつ当てるので、カウンターになりやすい。もともと威力のある蹴りなので、ダメージはかなりのもの。うまく鬼首落しと使い分けよう。

打 空斬脚

⇨⇨⇨●●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



走って行き、ジャンプして蹴る技。いわゆる、跳び蹴り。なかなか当てることはできないが、威力が大きいので相手の起き上がりに重ねたり、相手の空中蹴りに合わせたりなど、上手く使っていきたい。ガードさせると相手はよろけるので反撃は受けない。ちなみに元は、平八の技。

打 破砕蹴

●●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



空中で体ごと一回転して出すあびせ蹴り。主にダウン攻撃として使っていくことになるだろう。跳び上がってから一回転するので、技の出はかなり遅い。たまに、相手の意表をついて出すというのが良いだろう。技を出した後、自分が寝てしまうのでリスクはかなり大きい。

打 螺旋幻魔脚

⇩●●●●

攻撃判定・種類 上、下、下、中　攻撃力 25、15、12、25

回りながら、上、下、下、中の順に蹴りを出す技。出が遅く、隙きも大きいが、4発中どこででも技を止められるので反撃は受けにくい。ただし4発全てに対して、返し技やさばきが可能なので、やはりリスクは大きい。一応、2発目と3発目の下段蹴りがダウン攻撃になるので、ダウン攻撃に使っても良い。



打 雷神拳

⇨☆⇩⇧ 右パンチ+左キック

攻撃判定・種類 中　攻撃力 35



風神ステップから繰り出されるジャンプアッパー。威力は絶大なものの、技の出はかなり遅く隙も大きい。普通に出したら、まず当たらず、確実に反撃を受けてしまうことになる。うまく相手の上段攻撃に合わせて狙っていきたい。

打 雷神拳中段脚

⇨☆⇩⇧ 右パンチ+左キック 右キック

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 35、20



雷神拳の後に、中段蹴りを出すことによって雷神拳の隙を大幅に減らした技。しかし、中段蹴りが出るまでにかなり隙があるので、反撃を受けやすいことに変わりはない。ちなみに、雷神拳とその後の蹴りは連続ヒットしない。当り前といえば当り前だが、少し残念だ。

打 風神拳

⇨☆⇩ 右パンチ

攻撃判定・種類 上　攻撃力 25

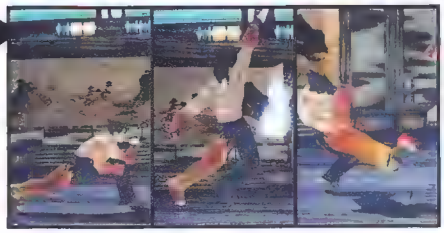


風神ステップからのアッパー。仁の代表浮かせ技の一つ。風神ステップからの技なので、上段攻撃をよけながら当てることができる。ガードされても隙が少ないので反撃は受けにくい。しかし、カウンターで当てると相手が遠くまで飛びすぎるので追い打ちは入らない。

打 雷神拳下段脚

⇨☆⇩ 右パンチ+左キック ⇩ 右キック

攻撃判定・種類 中、下　攻撃力 35、12



基本的に雷神拳中段脚と同じで、雷神拳の後に下段蹴りを出す技。一応、雷神拳中段脚との2択になるが、技の隙に変わりはないので、雷神拳の後の蹴りは、あくまでも保険といったところだろう。保険とはいえ、出しておいて損はないので常に、どちらかの蹴りを出しておいた方が良い。

打 奈落払い

⇨☆⇩ 右キック 右キック

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 15(18)、15



仁唯一の下段始動技。風神ステップから下段、中段の2段の回し蹴りを繰り出す。1発目が当たれば、2発目も連続ヒットするのが嬉しい。また1発目の下段蹴りはダウン攻撃としても使用可能である。しかし、返し技をくらいやすいのでガードされたら1発目で止める事。

打 紫雲二段蹴り

⬇ 左キック+右キック

攻撃判定・種類 特殊中段、上　攻撃力 5、20



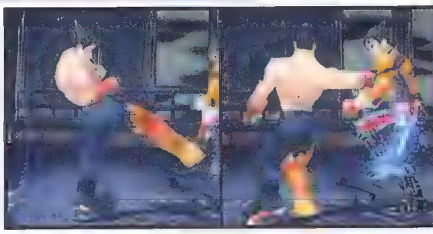
飛び上がりながら、左、右の順に蹴り上げを出す技。当てることができれば、一応、相手を浮かすことができるが、まず当たらない。見ためが派手で、威力も大きいので、空中コンボに組み込んだり、相手の起き上がりに重ねるなどして、たまには使っていきたい技である。

打 白鷺遊舞

左パンチ+右パンチ 右パンチ 右キック

攻撃判定・種類 特殊中段、上、上、中　攻撃力 5、10、10、21

母親である準から継承した代表的な技。最初の左パンチ+右パンチで中段、上段の二段攻撃を出し、その後に上段パンチ、中段回し蹴りを出す。技の出が早めなので近距離戦で威力を発揮する。空中コンボにも、欠かせない技でもある。ただし返し技やさばきには、十分注意する事。特に最後の蹴りはとられやすい。



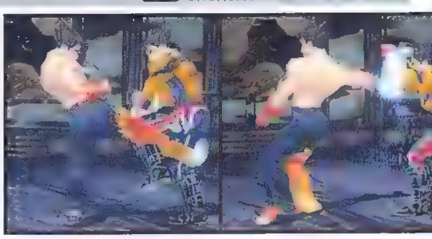


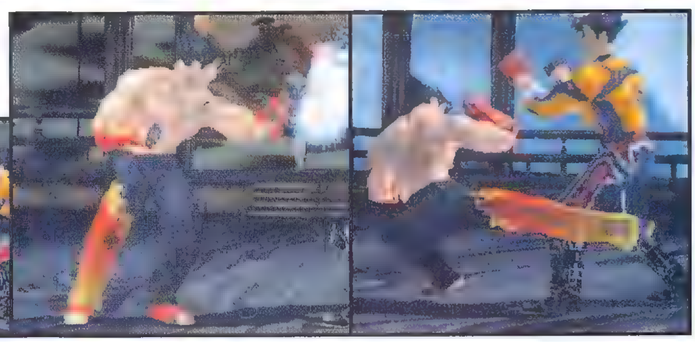
打 白鷺下段脚

左パンチ+右パンチ 右パンチ ⇩ 右キック

攻撃判定・種類 特殊中段、上、上、下　攻撃力 5、10、10、14

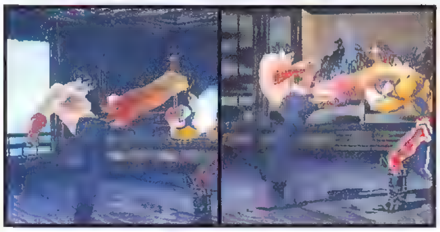
白鷺遊舞の最後の中段回し蹴りが、下段回し蹴りに変化した技。最後まで出すことができれば、白鷺遊舞との2択になるのでかなり使える。しかし、あまり使いすぎると返し技や、さばきの餌食になりやすいので、多用は控えた方が良いだろう。普段は3発目までで止めておいた方が良い。





打 踵落とし
立ち途中に

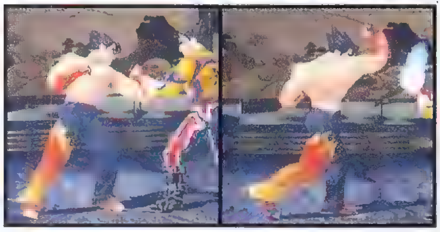
攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 13、21



蹴り上げ後、さらに踵で蹴り降ろす技。基本的には踵切りと同じだが、威力がこちらの方が若干高い。しかし、立ち途中にしか出せないので、追い打ちなどには使えない。しゃがみパンチの後や、下段攻撃をガードした後に出すのが良いだろう。また、起き上がりに出しても良い。

打 双角
立ち途中に

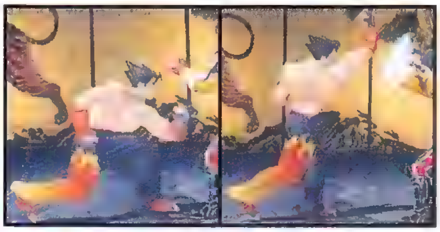
攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 10、15



左右のアッパーを、交互に出す技。カウンターヒット時のみ連続技になる。2発目のアッパーを当てた時のみ相手を浮かせることが可能。踵落としと同様に、しゃがみパンチの後や、起き上がり、そして中間距離で、相手の動きに合わせて出すのが最も良い使い方だろう。

打 追い突き
立ち途中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



双角の2発目のアッパー。双角と違い、1発だけのアッパー攻撃だ。もちろん、当てれば相手を浮かせることができる。気持ち良く相手が浮いてくれるので、近距離戦で、ドンドン使っていこう。踵落とし、双角と同様にしゃがみパンチの後や、下段攻撃をガードした後に出すのも良い。

打 鬼殺し
横移動中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 16



これも準から継承した代表的な技で、仁の代表的な浮かせ技の一つでもある。横移動してから、相手の技を潜るように一瞬身を屈めてから、アッパーを出す技。相手の攻撃を避けつつ、攻撃するのでカウンターにもなりやすい。ガードされると反撃されやすいので注意。

不 鬼神滅裂
⇦

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 40



言わずと知れた、一八のガード不能技。仁が継承することによって今回も登場した。全身に電撃を纏いつつ、奈落払いに似たモーションで1回転した後に、電撃を放ちながら雷神拳を出す。真・鬼神滅烈に比べ、威力は大幅に劣るものの、その分こちらの方が断然、当てやすい。

不 真・鬼神滅裂
⬅

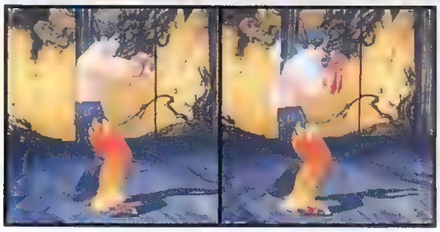
攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 80



これも、前作に登場した一八のガード不能技。基本的には、鬼神滅烈とは変わらないが、威力がケタ違いに高い。しかし、雷神拳を出す前に2回転するので、相手に反応されやすくなっている。相手の起き上がり攻撃をすかしたり、上段攻撃をかいくぐりつつ当てるなどしていこう。

動 金剛体
⇦

攻撃判定・種類 特殊ガード　攻撃力 なし



全身を稲妻で包み、両腕を上半身を保護するようにして、体の前で合わせる防御技。判定が出ている間は、上・中・下段、投げ、ガード不能技、全てをはじき返す完全無敵技。とはいえ、判定が出るのは一瞬だけなうえに、判定が出るまでにかなり間があるので、使い方が、難しい技である。

返 返し技
相手の攻撃に合わせて⇦(or ⇦)

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 技により変化



上段・中段攻撃を受け流して反撃する当て身の事である。仁の場合、パンチ技・蹴り技、両方とも取ることができる。下段さばきがない仁にとって、この当て身は、戦術的にとても重要な位置をしめる技である。比較的何でも取れるので、いろんな技を取れるように練習した方がいいだろう。

投 旋蹴り
相手に接近して

投げ抜け　攻撃力 10、20



左手で相手の左腕を掴み、少し手前に引きよせ、相手のバランスを崩す。さらに、右回し蹴りを相手の後頭部に叩き込み、返す蹴りで、もう一度今度は相手の顔面を電撃を散らせながら、蹴りつける投げ技。見ためにも派手で、荒々しい仁らしい投げ。もともとは一八の投げ技であった。

投 雷
相手に接近して

投げ抜け　攻撃力 5、8、17



相手の右腕の肘関節を極めながら、相手を背負って投げる一本背負い。ただの一本背負いじゃないところが、エグいところ。ダメージは旋蹴りと変わらないのでどっちを使うかは自由だが、投げ技は慣れるとすぐ抜けられてしまうので、旋蹴りと使い分けて抜けられにくくしていこう。

投 天秤投げ

相手の左側面で or

投げ抜け

攻撃力 12,19



相手の左側面から投げる横投げ。左肩を極めながら、相手を引きずり回して、投げ捨てる技。見ためのエグさに比べて、技の威力はたいしたことがない。少し物足りない感じがしてしまう。これを使うなら、好みの問題もあるが超ぱちきや、白山を狙っていったほうが良いだろう。

投 両肩捻

相手の右側面で or

投げ抜け

攻撃力 40



相手の右側面から投げる横投げ。相手の右腕をつかみ、自分の腕を相手の首筋にあてて、相手を振り回すようにして後方に倒し投げ捨てる技。見た感じは、普通のつまらない投げだが、天秤投げや通常投げより威力が高いので、チャンスがあれば、決めていきたいところである。

投 白山

投げ抜け

攻撃力 38



相手の腕を掴んで、自分の方に引き寄せ、肘打ちを当ててから、吹き飛ばす豪快な投げ技。威力が大きく、見ためも派手な爽快な投げ技だ。コマンドは簡単なのだが、入力にコツがあるので慣れないと出しにくい。ちなみに相手は、その場で起き上がると背中向きで起き上がる。

投 胴返し

背後から接近して or

投げ抜け なし

攻撃力 60



相手の背後から投げる背後投げ。相手の右腕を掴み、自分の腕を相手の顔の横にあてて、後ろに引き倒してから、素早くその右肩の関節を極めて折り、投げ捨てる。背後投げなので、投げ抜けもできず、威力もかなり高い。相手の背後をとったら積極的に狙っていこう。

投 アルティメットタックル

⇩(または)

投げ抜け +

攻撃力 5



相手の脚部めがけて走って行き、相手を押し倒す技。投げ判定なのでガードすることはできないが、決められることは、ほとんど無い。決めても投げ抜けポイントが2ヵ所あるので簡単に抜けられてしまう。結構悲しい。

投 腕拉ぎ十字固

アルティメットタックル中に

投げ抜け

攻撃力 25



アルティメットタックルから派生する技の1つ。自分も横たわり、相手の肘関節を極める技。アルティメットタックルが決まった時点で素早くコマンド入力するか、闇雲を3発まで出したところでコマンドを入力すると、腕拉十字固に移行することができる。入力は連打で構わない。

投 超ぱちき

⇨

投げ抜け

攻撃力 33

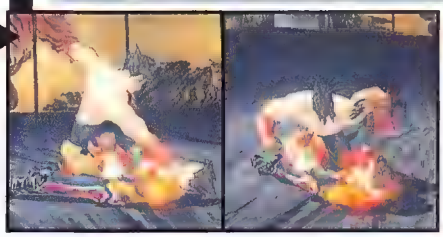


三島流の代表的な投げ技。相手の髪を掴んで頭突きをくらわす、とても乱暴な投げ。コマンドの性質上、ダッシュして近づきながら投げるので、結構使い勝手は良い。ダメージこそ低めだが、見た目が派手なので、要所、要所で使っていきたいところだ。

投 闇雲

投げ抜け or

攻撃力 5,5,5,5,5



アルティメットタックルから派生する技の1つ。相手を押し倒したらそのまま、馬乗りになり、相手の顔を滅多打ちにする技。と を交互に連打するだけで相手を殴るので簡単に出せる。最高で5発まで出すことが可能。また、3発目で止めて、腕拉十字固に移行することもできる。

投 櫓崩し

⇩⇧

投げ抜け

攻撃力 35



相手の腕を掴んで、手前に引き付けて、足を掛けて相手を転ばせるようにし、投げ飛ばす技。正面からの投げだが威力がとても大きいので、上手く使っていきたいところだ。コマンドの問題もあって、なかなか決めにくい投げでもある。投げ抜けされないように白山と使い分けよう。

仁の使える(?)完全防御技・金剛体

仁の金剛体は、上段攻撃・中段攻撃・下段攻撃・ガード不能技・通常投げ・コマンド投げなど、相手の如何なる技もガードする完全防御技だ。しかも、固有技のほとんどが一八や準からの継承技である仁にとって数少ないオリジナル技でもある。となれば是非とも実戦で使っていきたいものなのだが、実はこの技は完全防御とは言っても無敵状態でいる時間はわずか一瞬でしかない。しかも、技の出から無敵状態になるまでがかなり遅く、近距離で相手の技が出るのを見てから出したのでは確実に無敵状態になる前に潰されてしまう。とどのつまり、この技は先読みで出すしかないのだ。上手く相手の動きを読み、相手の攻撃を弾き飛ばそう。

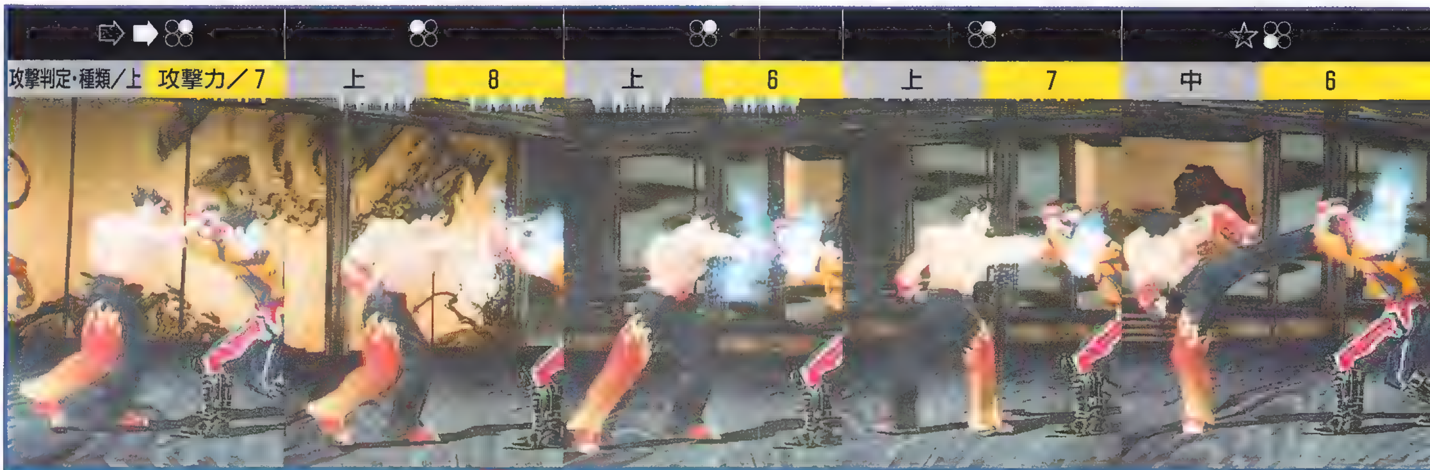
JIN KAZAMA

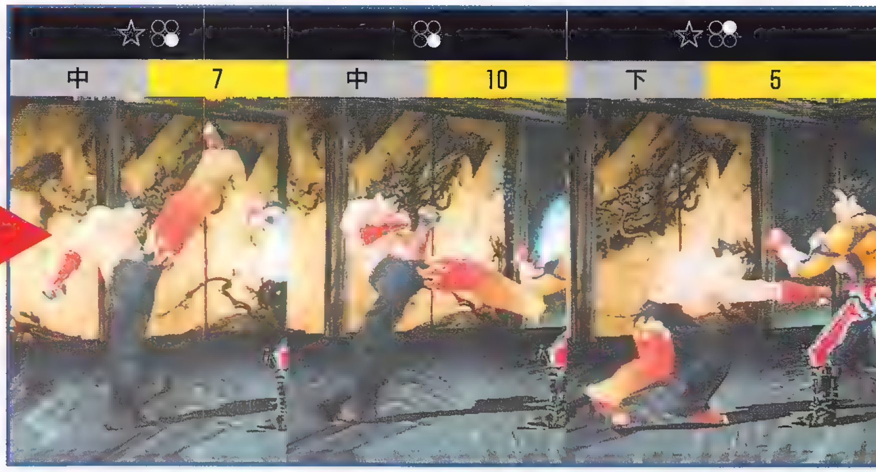
10 succession combination

風間 仁

10連コンボ

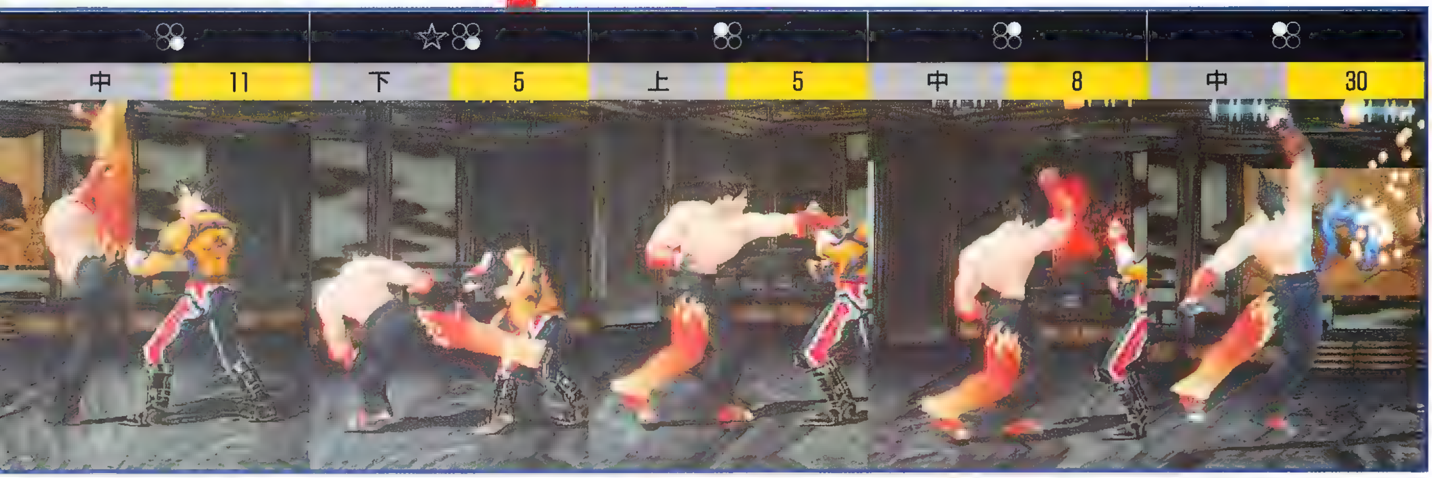
仁の10連コンボは全部で7種類あり、そのうちの3種類はかつて一八が使っていたものだ。(1種類は9連コンボだが。)残りの4種類の10連コンボは、途中で分岐するタイプのものなので基本的には2種類と考えて構わないだろう。ここでは便宜上、一八が使っていた10連コンボをそれぞれ、左踵落とし系10連、左踵落としガード不能10連、踵切りガード不能10連、仁のオリジナル10連コンボを羅刹門系10連、螺旋幻魔脚系10連と呼ぶことにする。さて、10連コンボの内容だが、3種類の踵系10連はダッシュから出さなくてはならない上に、上段パンチから始まるので普通に出していては出だしを潰されてしまう。相手の技の隙に出す様にしよう。一旦出してしまえば、左踵落とし系10連、左踵落としガード不能10連ともに5発目までガードポイントが無く、次のガードポイントである7発目が下段攻撃になっているため連続ヒットさせやすく、踵切りガード不能10連も3・5・8発目がガードポイントになっているのだが、3発目から中・中・下・中・下・中・ガード不能とガード方向が激しく変わるので、やはり連続ヒットさせやすい。羅刹門系10連は通常の蹴りか





ら始まるのだが、この蹴りは判定が強く攻撃力もあるので使い勝手が良い。7発目で分岐させることもできる。螺旋幻魔脚系10連はバックブローから始動する10連で2発目の霞蹴りを横移動しながら出す。そのため相手の攻撃を避けて当てやすいのだが、3・4・5発目が螺旋幻魔脚とモーションが同じなのでガードされやすくなっている。10発目がガードポイントになっているので9発目の分岐は、ガードされにくい紫雲二段蹴りの方を選ぼう。コマンド入力は、基本的に3発目までを一気に入力し、ワンテンポずらして6発目まで入力する。5発目の技が出終わったあたりで9発目まで入力し（9連は8発目まで）7・8発目（9連は6・7発目）の技の間に10発目を入力する。入力の継ぎ目となっている6、10発目は連打で構わない。





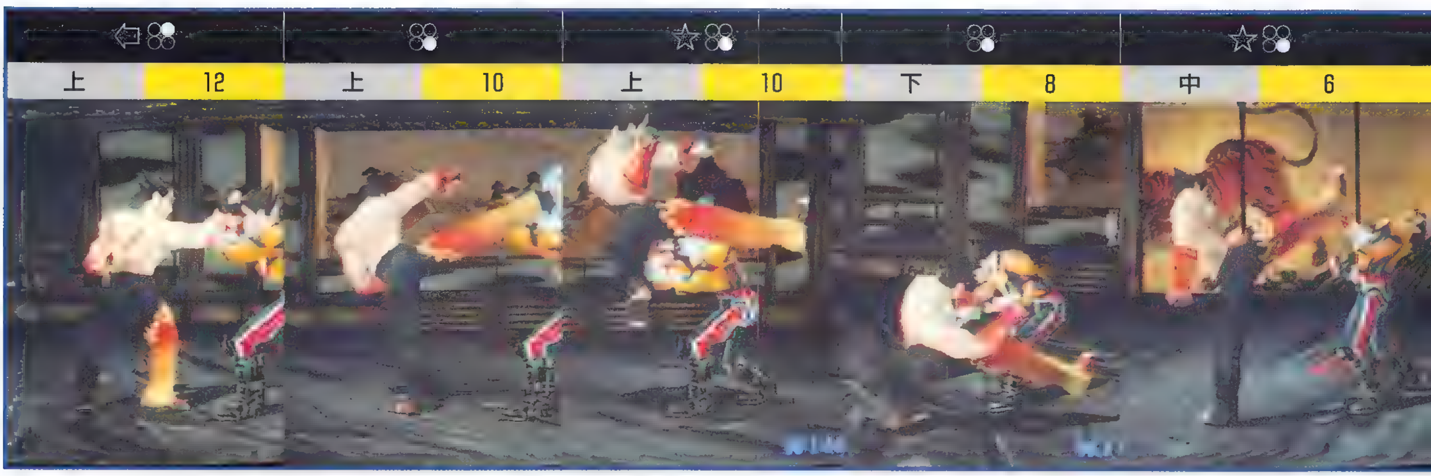


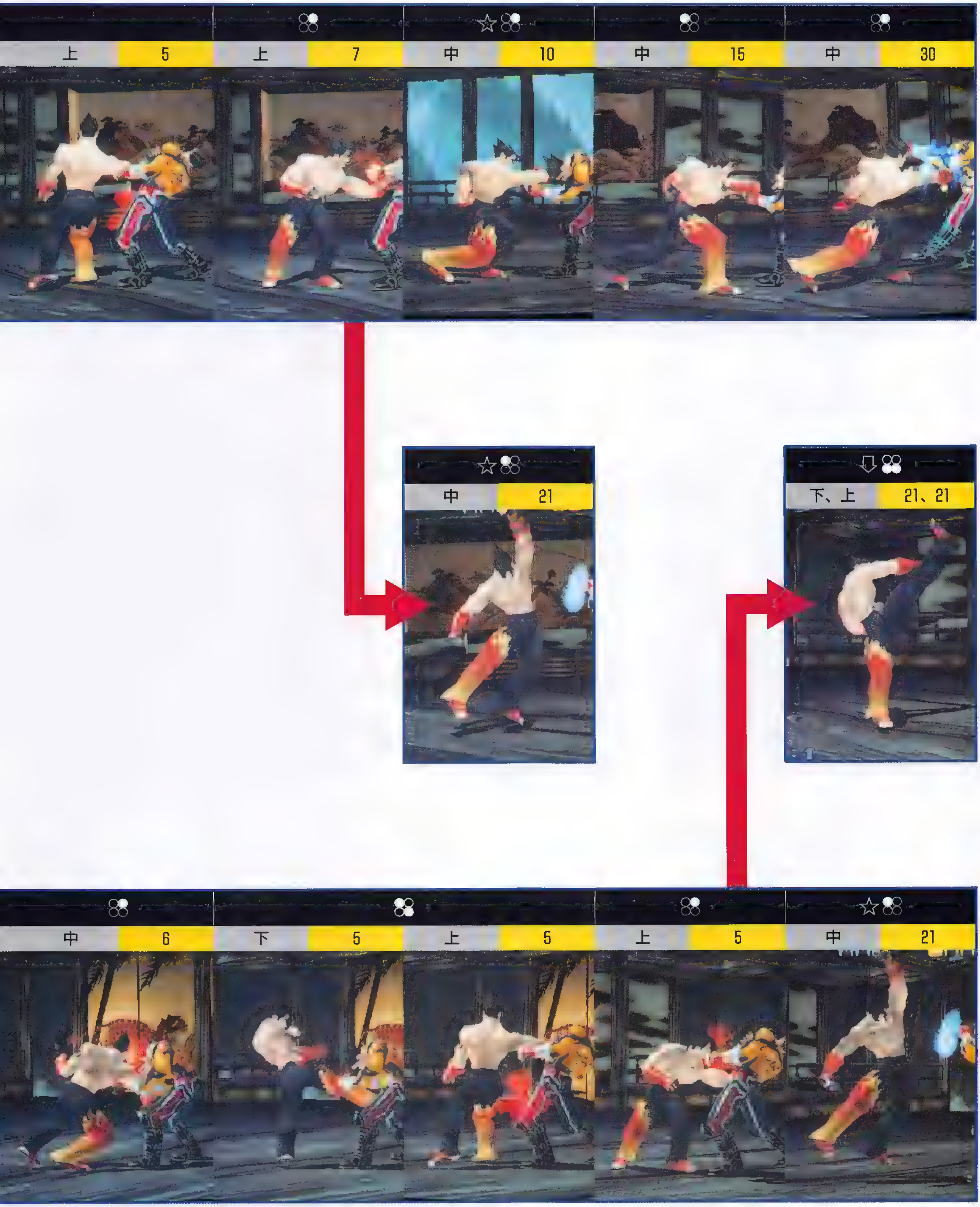


三島と風間の血を引きし者、風間仁

仁は母の風間準の技と父の三島一八の技、そして祖父の三島平八の技をそれぞれ受け継いでいる。最も多く受け継いでいるのが一八の技だ。と言うか、仁の技は基本的に一八の技が主流で準の技は補助的に覚えているといった所。特に三島空手を代表する技が風神ステップだろう。雷神拳・風神拳・奈落払いと、一八を代表する技は全て継承されている。また、空斬脚・破砕蹴・螺旋幻魔脚や鬼哭連拳・閃光烈拳なども代表的な継承技だろう。また風間流柔術も継承している。代表的なものだと白鷺遊舞・紫雲二段蹴り・鬼殺し・霞蹴り・鬼首落としなどがある。また投げ技にしても色々と継承している。三島流喧嘩空手の代表的なコマンド投げである超ばちき、風間流柔術の代表的なコマンド投げ白山。超ばちきの方はやや威力に欠けるものの、見ための派手さはトップクラスだ。もちろん白山の方は威力見ため共に申し分の無い技になっている。また、アルティメットタックルも継承されている。個人的にはデビルの技だったインフェルノやデビルブラスターも継承していて欲しかったが、それは無理な注文だろう。






上 5
上 7
☆ 中 10
中 15
中 30
☆ 中 21
⇩ 下、上 21、21
中 6
下 5
上 5
上 5
☆ 中 21

「超熱血格闘家」

PAU

ポール・フェニックス

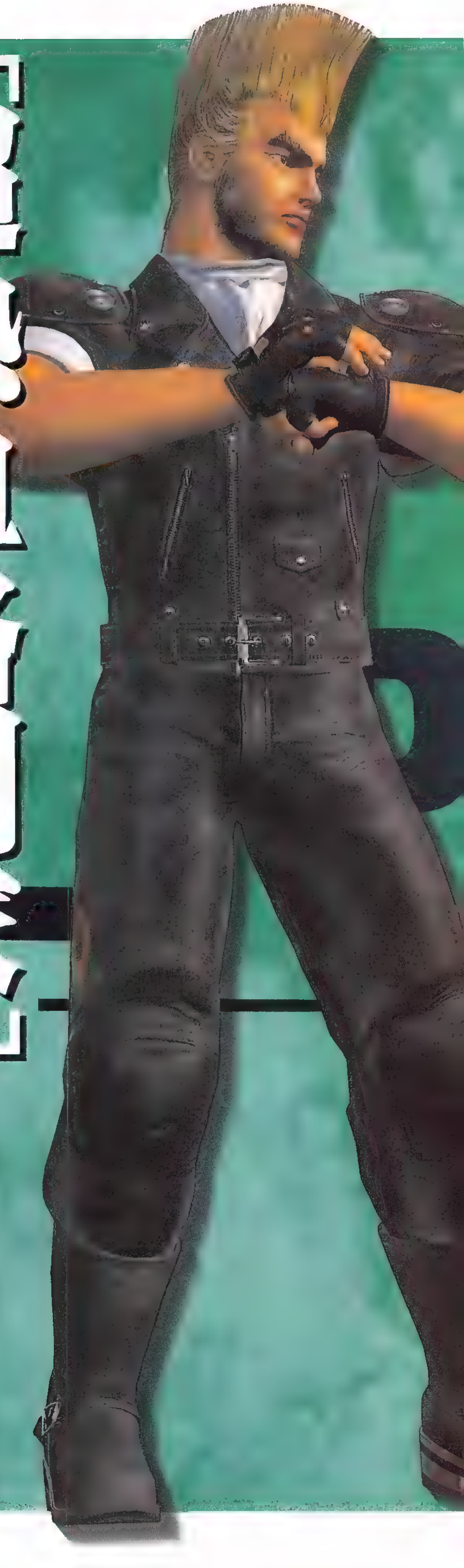
前回の大会では、一八のもとに辿りつくまでの道中でクマと格闘し勝利を治めたが、そうこうしているうちに大会は終了。またもや優勝を逃してしまった。

ウィリー・ウィリアムスにあこがれて格闘技を始めたポールも、いまや世界の少年があこがれる格闘家となった。その後、数々のトーナメントで優勝を果たすが、ポール自身は何か物足りなさを感じていた。

ポール46歳の春、一通の手紙が彼のもとに舞い込む。それは、あの「The king of iron fist tournament」第三回開催の通知だった。

この19年間、修行を怠った日はない。体調も万全。そんな自分が負けるわけがない！

ポール46歳、死角なし!!





HOENIX

P R O F I L E

国籍／アメリカ
格闘スタイル／柔道をベースとした総合格闘技
年齢、身長、体重、血液型／46歳、187cm、81kg、O型
仕事／いまだに無職、宇宙一を目指し修行中
趣味／バイク
好きなもの／ピザ、ガソリンの臭い
嫌いなもの／日本の高速道路
（前大会中大渋滞に巻き込まれた）

ORIGINAL ARTS

PAUL PHOENIX



[固 有 技]

ポール・フェニックス

打 ワンツーパンチ

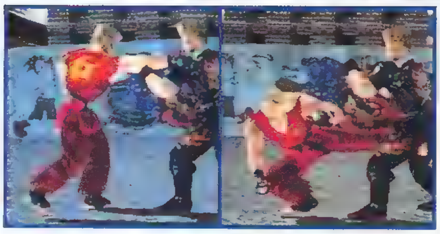
攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 5、15



左、右と拳を連続で繰り出す攻撃。10連コンボの始動技でもある。ワンツーパンチ自体の威力は低く、左右どちらも上段攻撃なので、しゃがまれると決めることはできない。しかし、技の出のスピードは速いので接近戦や落葉など下段技を出すための布石として利用しよう。

打 PDKコンボ

攻撃判定・種類 上、下　攻撃力 12、8



上段右パンチから下段左キックへと続く連続技。技のつながりが早いのでガードをするのは難しい。この技で相手の動きを止めたなら、すかさず落葉や双飛天脚など出の早い技で、相手が攻撃を仕掛ける前に攻撃をしよう。また、似たような技に逆PDKコンボという技がある。

打 双飛天脚

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 17、28



前方に向かって左右の足でそれぞれ跳び蹴りを出す連続攻撃。三宝龍の2発目までと同じモーションの蹴りだが、双飛天脚の方がダメージは大きい。しかもコマンド入力が簡単なので失敗することは少ない。また、決まれば浮かすことができるので、崩拳などをつなぎ空中連続技にしよう。

打 逆PDKコンボ

攻撃判定・種類 上、下　攻撃力 5、8



上段左パンチから下段右キックへと続く、PDKコンボとは対称的な技。PDKコンボとの違いは攻撃力が低いこととダウンしている相手に下段キックが決まらないことである。しかし、PDKコンボ同様に連続技なので、始めのパンチが決まれば確実に下段キックまで決めることができる。

打 崩拳

攻撃判定・種類 中　攻撃力 33(クリーンヒット時49)



しゃがみ状態から思いっきり前方に向かって拳をつき出す豪快な攻撃。攻撃力、移動力、技の隙どれをとってみても最高の水準を誇るポールの必殺技ともいうべき技だ。パンチを押さずにレバー入力だけを行えば前方に滑るようにして移動するだけの「崩拳ステップ」になる。

打 クイックPKコンボ

前進中に

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 12、20



レバーを前に入れた状態のときに出すことができるPKコンボ。PKコンボより技のつながりや出が早い。また、PKコンボ同様に始めのパンチがカウンターで決まらないと、次の上段キックを連続で決めることができない。PDKコンボや逆PDKコンボの下段技と織り混ぜて使おう。

打 PKコンボ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 12、21



上段パンチから下段回し蹴りと続く技。連続技ではないので、2発目のキックをガードまたは返し技で返されてしまう。そのため実用頻度が低く使う機会は少ない。しかし、パンチの出が早いので相手の動きを止める攻撃としては使うことができる。ワンツーパンチと使い分けよう。

打 あびせ蹴り

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



前方に回転しながら踵蹴りを浴びせるようにして出す攻撃。攻撃後、自分はダウンせずに着地するので、瞬時に次の行動へ移ることができる。またガードをされると相手はひるみ、少しの間、身動きが取れなくなる。ひるんでいる間に落葉や崩拳などダメージの大きな技で攻撃をしよう。

打 三宝龍(上段)

⇨⇨

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 20、15、25

双飛天脚から一瞬、間をおいて上段回し蹴りが出る攻撃。連続技では無いので上段回し蹴りを、ガードまたは返し技で返されてしまう。しかし、その上段回し蹴りは、相手がガードをすると少しではあるが、ひるみ状態にさせることができる。



打 三宝龍(中段)

⇨⇨ ⇨(または⇧)

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 20、15、15



双飛天脚から一瞬、間をおいて中段蹴りが出る攻撃。三宝龍(上段)と同じく、3発目のキックはガードまたは返し技で返されてしまう。しかし、三宝龍(上段)とは違い、しゃがんでかわそうとする相手には決めることができる。三宝龍(下段)と双飛天脚を織り混ぜて使っていこう。

打 三宝龍(下段)

⇨⇨ ⇩(または⇧)

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 20、15、15



双飛天脚から一瞬、間をおいて下段蹴りを出す攻撃。ガードをされると隙が生じてしまうが、三宝龍(上段)や三宝龍(中段)とは違い返し技で返される心配はない。しかし、ダメージは受けないものの下段さばきで受け流されてしまう。三宝龍(中段)との2択にして使おう。

動 溜め

⬇

溜め時間 60フレーム(1秒)　攻撃力 なし



しゃがんだ状態で約1秒間経過すると両手を振り上げて、溜めが完了したのを教えてくれる。その後、サマーソルトNGを出すことができる。溜めの入力はレバーを真下にいれなければいけないので、中段攻撃に潰されやすいのが欠点。

打 サマーソルトNG

⬇(60フレーム後)⇧

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25、自分も15減る



溜め完了後、コマンドを入力することによってサマーソルトNGを出すことができる。この技は一見、ロウのサマーソルトドロップと似ているが、NGの名が示す通りこちらは失敗のサマーソルトなのである。NGなだけにちゃんと着地は失敗し、ダメージもそれなりに受けてしまうのだ。

打 疾風

⇨➡

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



離れた間合いから一瞬にして相手に近づき肘打ちを当てる攻撃。中間距離の間合いでも軽々届いてしまう。また、この技は相手に肘打ちを当てた後、数歩後ろに身を引くので反撃をされる心配がない。しかし、直進系の技なので横移動からの攻撃に弱い。乱用は禁物だ。

打 富嶽

⇨

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



相手の横側を背中で突き飛ばす攻撃。横移動後に攻撃が出るので、相手が攻撃をしていれば確実にカウンターをとることができる。しかしガードをされてしまうと、技後の硬直が長いために確実に反撃されてしまう。そうならないためにも相手の攻撃を目視してから繰り出そう。

打 裏疾風

⇩⇧⇨

攻撃判定・種類 上　攻撃力 20



少し前にステップしながら肘で相手の顔面を突き上げる攻撃。頭を狙っていることもあり、しゃがまれるとかわされてしまう。しかし、カウンターで決まった場合、相手はひるみその場に膝を落とす。また、普通に決まった場合は相手は浮くので、崩拳をたたき込もう。

打 鉞打ち

⇨

攻撃判定・種類 中　攻撃力 32



頭上から右拳に力を込めて打ち降ろす攻撃。攻撃が当たるまでに時間がかかるが、決まればダメージは大きい。また、ガードをされてもひるませることができる。技が出るまでの時間を考え、起き上がりに重ねたり距離の開いているときに相手の攻撃を潰すのに使ってみるといいだろう。

移 浮草

⇩⇧⬅

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし

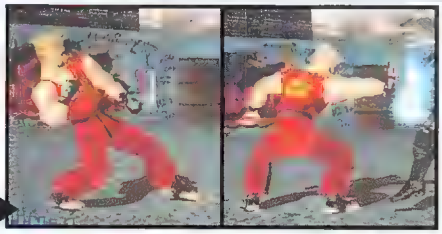


後ろに身を引きながら下がる移動技で、ここから飄疾や飄瓦が出せる。また、浮草はそれ自体に攻撃力は無く、相手にダメージを与えることはできない。しかし、相手の上段、中段攻撃をかわすことができる。

打 飄疾

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



相手に向かって勢い良く掌打をぶつける浮草からの派生技。普通に決まると相手はのけぞり、カウンターで決まると遠方に弾き飛ぶ。また、ガードされたときはひるませることができる。ひるませた場合の間合いは、落葉がぎりぎり届く距離なので、動けないうちに落葉で攻撃しよう。

打 逃げ旋

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 下　攻撃力 12

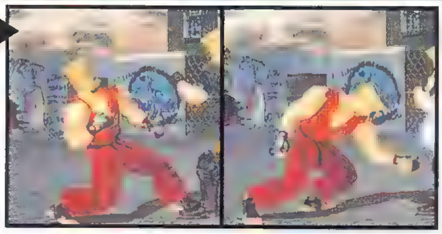


浮草から下段蹴りと続く攻撃。下段蹴りは、単体で使うと相手の動きを止めるといった攻撃しかできない。しかし、ここから派生する旋桜、旋桜崩激、旋桜鉄騎に派生させれば攻撃のパターンが増え闘いにバリエーションを増やすことができる。使い分けていこう。

打 飄瓦

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15

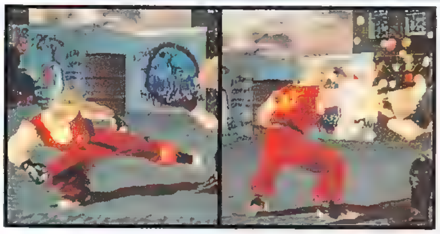


浮草から瓦割りがでる攻撃。瓦割りと同じく肘を頭上から勢い良く叩きつけ相手にダメージを与えることができる。また、カウンターで決めると相手を空高くバウンドさせることが可能。弾んでいる相手には攻撃が入るので崩拳や旋桜鉄騎といった攻撃力のある技で攻撃しよう。

打 旋桜

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 12、15



浮草から逃げ旋、そして葉桜へと続く攻撃。下段から中段に攻撃が変化するので、知らないとガードは難しい。しかし、ガードをされると硬直が長いため、確実に反撃される。単体では使わずに、旋桜崩激や旋桜鉄騎として使おう。ちなみに旋桜〜はせんおう、旋桜はつむじざくらと読む。

打 旋桜崩激

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 下、中、中　攻撃力 12、21、25



逃げ旋から葉桜崩拳に続く技。3発目の入力のタイミングをずらすことによって、技を出すタイミングもずらすことができる。しかし、その場合には3発目の攻撃力が19と若干下がってしまう。また、裏疾風などで高く浮いたときには旋桜崩激を空中連続技として使用することもできる。

打 旋桜鉄騎

⇩⇧⇦☆

攻撃判定・種類 下、中、下　攻撃力 12、21、21



逃げ旋から葉桜鉄騎に続く技。3発目の入力のタイミングをずらすことによって、技の出るタイミングもずらすことができる。また、3発目の攻撃が決まると相手はバウンドするので、すぐに落葉を出せば追い討ち攻撃が可能。さらに、裏疾風からの空中連続技としても使うことができる。

スタート直後は何で攻める!?



▲出の早い下段の攻撃が出せる落葉。



▲ダウン後、さらに落葉を重ねよう。

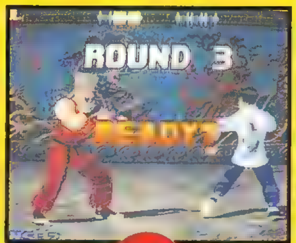
スタートは対戦において重要な局面のうちのひとつといえる。ここで、主導権を握ることができれば、そのまま勢いで勝ててしまうこともあるからだ。

スタート直後に出す技は、隙が無くガードのしにくい技がいい。それは、落葉やPDKコンボ、旋桜鉄騎、富嶽などである。特に落葉は使いやすく、相手が動いた場合でも確実に決めることができる。また、ダウンさせた後、起き上がりを攻撃できるのも理由のひとつ。他にも富嶽が使える。これも落葉と同じく、相手が動いていれば確実に決めることができるからだ。落葉と富嶽を使い分けスタートをものにしよう。

それから、攻撃ではないが返し技も有効である。ニーナやロウ、仁といったキャラはパンチの出が早いので、スタート直後に出すことが多いからだ。

また、攻撃ではないもののガードやバックステップや浮草を行う戦法もある。バックステップや浮草の場合は、相手の攻撃をかわし反撃する闘い方、ガードの場合は、攻撃の隙をついて反撃する闘い方である。

自分にあった攻撃でスタート直後を制し、勝負の流れをものにしよう。





▲返し技もひとつの手。ロウやニーナ、仁といったパンチを得意とするキャラには特に有効。落葉と使い分けよう。

TEKKEN3

打 瓦割り

しゃがみ途中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



肘を頭上から勢いよく振り下ろす攻撃。この後に、中段の瓦割り崩拳と下段の瓦割り落葉の2択攻撃に持っていくことができる。また、カウンターで決めるとひるませることができるので、より崩拳と落葉が決めやすくなる。

打 瓦割り崩拳

しゃがみ途中に

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 15、26

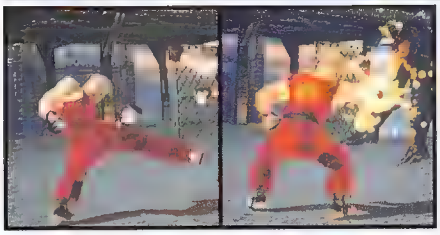


瓦割りから崩拳が出る技。連続技ではないので、瓦割りが決まっても崩拳はガードまたは返し技で返されてしまう。しかし、瓦割りから中段の崩拳ではなく下段の落葉を出したり、瓦割りから投げを出したりすれば、返し技で返されることは少なくなる。崩拳と落葉、投げを使い分けよう。

打 落葉

しゃがみ途中に

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 15、20



回転足払いから葉桜が出る連続技。上段パンチで相手を立たせておいてから落葉で攻撃したり、起き上がりに落葉を重ねたりと使い道が多い、ポールの主戦力ともいうべき技。間合いが開いていると1発目の回転足払いが決まらないので、間合いには十分注意して使おう。

打 瓦割り落葉

しゃがみ途中に

攻撃判定・種類 中、下、中　攻撃力 15、15、21



瓦割りから下段の落葉が出る技。瓦割り崩拳と対にして使うことにより効果が上がる。また、下段技なので返し技で返される心配もなく、安心して使うことができる。しかし、瓦割り崩拳とは違い、距離が開いていると落葉が当たらず、大きな隙を作ることになる。間合いに気をつけよう。

打 葉桜

しゃがんだ状態から

攻撃判定・種類 中　攻撃力 21

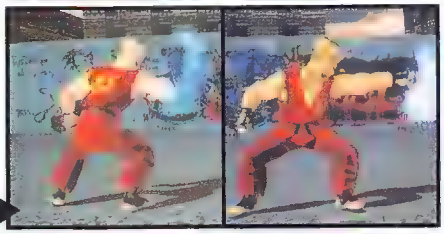


しゃがみ状態から中段の肘打ちを繰り出す攻撃。疾風よりはスピードが落ちるが、同じ様な攻撃だ。この技はガードをされると隙ができるので多用はできない。しかし、崩拳と鉄騎に派生させることができるので、そちらを使おう。

打 葉桜崩拳

しゃがんだ状態から

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 21、25

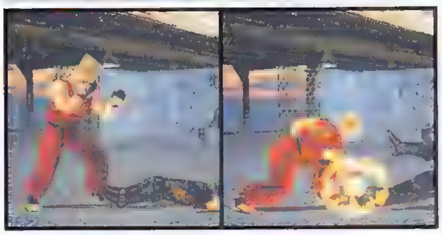


葉桜から崩拳と続く攻撃。カウンターでないと連続技にはならずガードまたは返し技で返されてしまう。しかし、葉桜崩拳も葉桜鉄騎も技のつながりが早いので、葉桜後の攻撃が、崩拳なのか鉄騎なのかを見分けるのは難しい。葉桜後の攻撃を使い分け相手を困惑させよう。

打 岩石割り

(相手ダウン中)しゃがみ途中に

攻撃判定・種類 下(ダウンした相手にのみヒット)　攻撃力 16



ダウンしている相手に突きを放つ攻撃。ダウン状態でないとコマンドが成立せず出すことができない。また、レバーを⇧に入れながらコマンドを入力することにより相手が、ダウン状態ならば岩石割り、起き上がり中ならばアッパーと技が変化する。

打 葉桜鉄騎

しゃがんだ状態から

攻撃判定・種類 中、下　攻撃力 21、21



葉桜から相手の足元をすくい上げる攻撃が出る技。葉桜崩拳と併用して使うことで葉桜鉄騎の価値は上がる。さらに、葉桜鉄騎の2発目の攻撃が決まれば相手はバウンドする。すぐに落葉を出せば、バウンドを拾うことができる。落葉は2発とも決まるのでダメージは大きい。

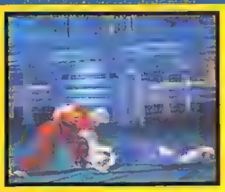
落葉、岩石割り、投げを使い、起き上がりをものにしよう!

落葉は主に起き上がろうとして動く相手に有効な攻撃である。攻撃が決まれば、さらにダウンさせることができるので再度、起き上がりを攻撃することができる。うまくいけばこれだけで勝てる。



▲動いてしまうとハマルことに。

岩石割りは主に起き上がらずに寝ている相手に有効な攻撃である。攻撃が決まると、慌てて起き上がろうとするので、そこを落葉で攻撃しよう。落葉が決まれば、再度ダウンを奪うことができる。



▲寝ている相手には岩石割り。

投げは主に起き上がり攻撃を出さない相手に有効な攻撃である。横転後に横移動を合わせれば、横投げを狙うこともできる。また、起き上がり攻撃を出してくるならば、落葉で攻撃しよう。



▲起き上がりに重ねよう。

返 返し技

相手の攻撃に合わせて← or ←

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 技により変化



or



相手の上段、中段攻撃を取って返す反撃技。パンチやキックなど、取る技によって返すモーションが違う。また、パンチやキックでも左右によって返し技は変化する。しかし、万能と思われる返し技でも取れない技が幾つかある。それは、投げ技と下段技、そして吉光の刀による攻撃などである。ちなみに吉光以外のガード不能技は返すことができる。しかし、下段技を返すことはできないのでニーナやエディなど下段技を数多く持つ相手には苦戦する。そのような相手には返し技以外の崩拳や落葉などを使い闘おう。

不 万聖竜王拳

←

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 100

力を拳に込めて一気に解き放ち相手に拳をぶつける技。いわゆるダメージの大きな崩拳である。カウンターで決めることができれば、一撃で相手を倒すことができる。しかし、攻撃判定が発生するまでに時間がかかりすぎるために、まず決まることはない。起き上がり攻撃を横移動で避けて出せば決まることも。





投 左一本背負い投げ

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手の腕を持ち背中越しに地面にたたきつける投げ技。この左一本背負い投げに限ったことではないが、投げ技は決められたボタンで簡単に抜けられる。しかも、ある程度の法則があり、投げコマンドがなら投げ抜けコマンドは、ならというようになっている。

投 腕取り逆十字

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手の左腕にしがみつき、地面に相手ごと倒れ込む投げ技。投げた後すぐに近づけば岩石割りでダメージを与えることができる。また、相手がすぐに起き上がるならば、落葉や瓦割りで再度ダウンさせよう。起き上がらずに寝ているような相手には、岩石割りで攻撃しよう。

投 腕返し

相手の左側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 45



腕を持ち、ひねりながら投げる技。相手の左側で投げを入力することで出すことができる。相手の攻撃が突進系の技ならば、技が出たのを見てから横移動を行えば、簡単に相手の横側をとることができる。しかし、ロウのドラゴンテイルのような回転系の攻撃は横移動で避けられない。

投 大外刈り

相手の右側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 40



相手の足を軸にして投げ飛ばす投げ技。投げ抜けコマンドは相手の右側で投げるため右パンチボタンと覚えておくといい。技後は、相手より先に立ち上がることができるので、起き上がりを攻撃することができる。起き上がり攻撃を横移動でかわして再度、横投げを決めることも可能。

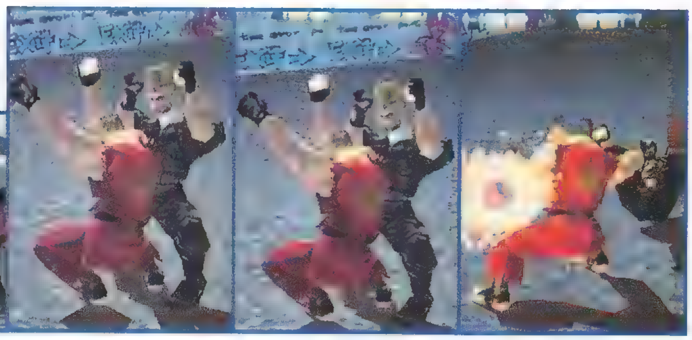
投 裏当て

接近して⇨ ➡

投げ抜け　攻撃力 35

相手の胸元に肩を当てて、遠方に弾き飛ばす投げ技。弾き飛ばすだけあり、相手との間合いはかなり開く。走って近づいていき、ガード不能技のタックルや下段攻撃のスライディング、起き上がりに落葉を重ねるなど攻撃のバリエーションは多い。相手の起き上がりを見て、攻撃方法を使い分けていこう。

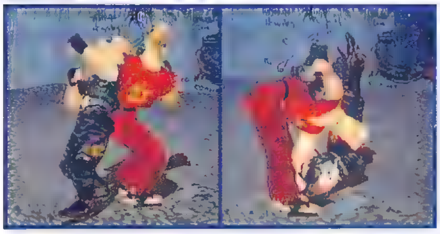




投 背落とし

背後から接近して または

投げ抜け × 攻撃力 50



背後から相手の首を腕で掴み前方に向かって投げる技。背後をとる機会は意外と多く、例えばダウン時にキングのスピニングスマッシュをダウン回避でかわしたときやロウのドラゴンスラュシュを横移動でかわしたときなど。背後をとることができたら、素早く投げを決めよう。

投 巴投げ

接近して

投げ抜け 攻撃力 35



後方へ倒れながら、足を軸にして、てこの原理で投げ飛ばす攻撃。裏当てより間合いは狭いが、それでもダッシュはすることができる。そのままダッシュで相手に体当たりをすれば、アルティメットタックルになる。しかし、起き上がり攻撃をされると決まらず、ダメージを受けてしまう。

投 アルティメットタックル

投げ抜け 攻撃力 5



相手に向かってタックルを仕掛け地面に押し倒す投げ技。またこの技は、中間距離で走って体当たりをしても出すことができる。しかし、間合いが開きすぎていると、ガード不能のタックルが出てしまうので注意しよう。

投 風牙

接近して

投げ抜け 攻撃力 40



相手の腕を掴み引き寄せ、顔面を殴る投げ技。投げ後、相手は近くに倒れているので、岩石割りで攻撃することができる。また、風牙は起き上がりに重ねておくと、起き上がり攻撃をされなければ、再度、投げることができる。起き上がりは投げ技と打撃技を使い分けて攻撃をしよう。

投 闇雲

タックル中に

投げ抜け または 攻撃力 5,5,5,5,5



アルティメットタックルで相手を倒してから左右の拳で5回殴りつける攻撃。しかし、投げ抜けのコマンドが または を押すだけなので、簡単に返されてしまうことが多い。ポールは闇雲絞めと腕拉ぎ十字固という技も持っている。返し方が違うので使い分けていこう。

投 腕拉ぎ十字固

タックル中に

投げ抜け 攻撃力 25



アルティメットタックルで相手を倒してから片腕を間接技で締めつける投げ技。投げ抜けされるので、闇雲などと使い分け2択攻撃で攻めよう。しかし、タックルの時点で投げ抜けされてしまうこともあるので、2択攻撃をする機会は少ない。浮草で相手の攻撃を避けてから使おう。

投 闇雲絞め

タックル中に ☆

投げ抜け × 攻撃力 5,8,8,35

闇雲から脇腹を殴り、背後をとって首を絞める投げ技。脇腹を1発殴った時点で の入力を終了し、レバーをニュートラルに。そして、 、 、 と素早く入力すれば出すことが可能。また から の入力は を押したまま を押すだけでも成功する。



投 腕拉ぎ十字固

タックル中に闇雲3発から

投げ抜け 攻撃力 5,5,5,25

闇雲から腕拉ぎ十字固に移行する投げ技。闇雲は4発目でも投げ抜けができる。闇雲中に投げ抜けされそうになったら4発目にこの腕拉ぎ十字固を出そう。しかし、4発目に出す腕拉ぎ十字固も投げ抜けができる。使い分けて出していこう。



PAUL PHOENIX 10 succession combination

ポール・フェニックス 10連コンボ

3通りあるコンボは、どれもワンツーパンチから始まる。まず、1つ目のコンボは、ワンツーパンチから始まり葉桜崩拳で終わる攻撃。入力のタイミングはワンツーパンチ(◉、◉)から中段キック(◉)、上段パンチ(◉)までは流れるように早く入力する。そして、次の中段パンチ(◉)から最後の崩拳(◉)までは、入力する技の2つ前に入力を行えば出すことができる。2つ目は、ワンツーパンチから鉄騎、崩拳と続く攻撃。これも1つ目同様に入力をすれば最後まで出すことが可能。そして、3つ目は、4発目の瓦割りから崩拳で終わる5連コンボだ。2つ目のコンボの5発目が下段ガードなので、2択攻撃として使うことができる。







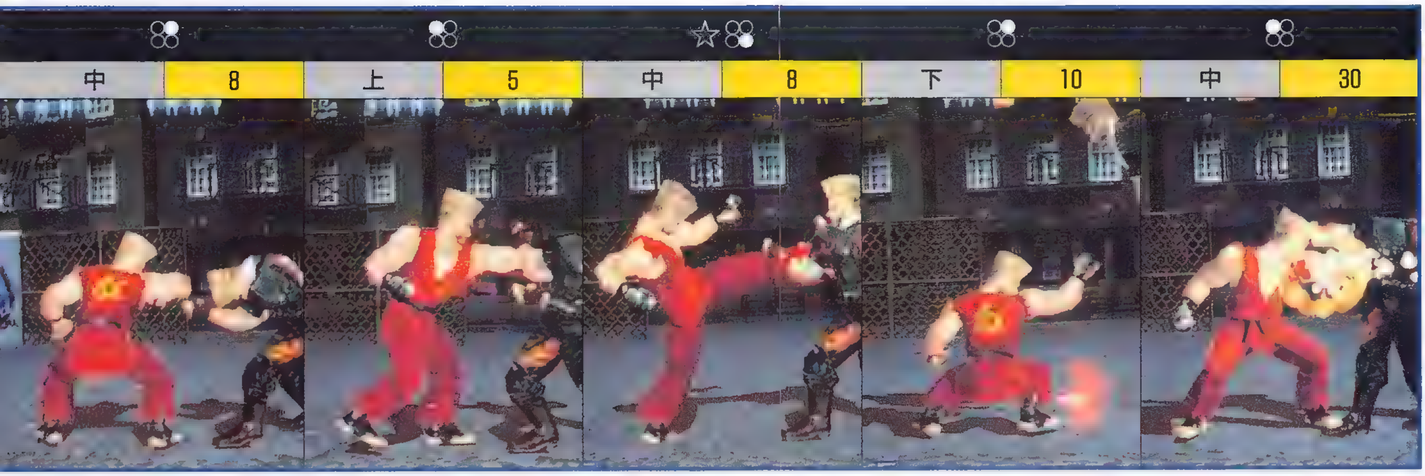


ガードポイントを覚えて10連を返せ!!

10連コンボは決まったら最後、すべてが決まるというわけではなく、ガードポイントでガードができるようになっている。10連コンボの技表の☆印の場所が、ガードポイントだ。ここでガードができれば、今まで技を喰らっていても、ここから先の技を喰らうことはないのである。全キャラ共通のことなので、覚えておいて損はないだろう。また、ガードポイントではガード以外に攻撃ができる場合がある。例えば、エディの10連コンボの２発目がこれにあたる。１発目で遠方に逃げ、２発目で近寄ってくる。この近寄ってくるときに攻撃をすることができるのだ。さらに、ガードポイントでガードをしたとき、そこから先の技から反撃に移ることもできる。ガード後すぐにそのガードした技を投げたり、ガードした次の技が上段ならば、しゃがんで避けて、下段の技で攻撃したりする。

一方、攻撃する側には、ガードポイントでガードをさせない方法を持ったキャラがいる。ポールのように技を出すタイミングをずらしたり、エディやロウ、吉光のようにひるませたり、仁や吉光の様にガード不能技持つタイプがコレ。


▲ガードができれば、攻撃のチャンスは増える!!





「蘇る炎の龍」

マーシャル・ロウの２代目。父の経営する道場で修行に励むが、まだ他流試合は父の言い渡しにより禁止されている。

この道場には３ヶ月に一度、必ずマーシャルとの勝負にポール・フェニックスが訪れる。例によってまたポール・フェニックスがやって来たが、いつもといささか状況が違った。なぜなら、父マーシャルが新設道場建設の為、留守にしていたからである

ポールはフォレストを「修行に出よう」と誘い、迷っている彼を無理矢理バイクの後部座席に乗せ、走り出す。

修行と聞かされて来たのに、ポールは「The king of iron fist tournament 3」に出ようと言う。

父に試合を禁止されている事を話したが、ポールは「おまえは親父よりスジがいい」とおだてる。

悩んだフォレストだったが、自分を試してみたくもなったし、自分が父の道場を継ぐにふさわしいのか確かめるチャンスでもあった。父の忠告を無視し、フォレストは大会出場を決意する。

父マーシャルが帰宅後、ポールの書き置きを見て激怒したのは言うまでもない。

「息子泥棒！」

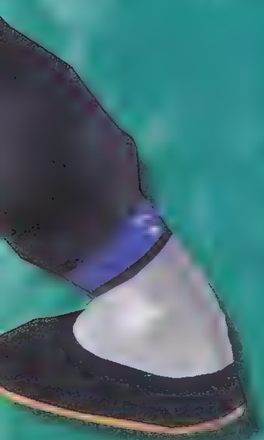


FOR

フォレスト・ロウ



T LAW



P R O F I L E

国籍／アメリカ
格闘スタイル／マーシャル・アーツ
年齢、身長、体重、血液型／25歳、177cm、66kg、B型
仕事／マーシャル道場２代目師範（の予定）
趣味／買い物
好きなもの／クレジットカード
（ポールの大会参加資金を肩代わりしたうえ、ガソリン代を払い続けている）
嫌いなもの／バイクの２人乗り（ポールの運転が怖い）



ORIGINAL ARTS

FOREST LAW

[固 有 技]

フォレスト・ロウ

打 ワンツーパンチ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 5、12



素早く、左、右とパンチを繰り出す技。また、レバーを前に入れながらコマンドを入力することにより、左パンチの攻撃力が若干上がる。この技は、コマンドが簡単なうえ出が早いので、接近戦で相手の動きを止め、反撃の糸口をつかむ攻撃として使っていくことができる。

打 左連拳

攻撃判定・種類 上、上、上、上、上　攻撃力 10、5、5、5、5



上段左パンチを5発出す技。5発のパンチのうち、始めの2発は連続攻撃となっているので、1発目がヒットした場合には2発目まで確実にダメージを与えることができる。さらに3発目からドラゴンナックルコンボをつなげば、左連拳から続く5連続攻撃に移行することも可能。

打 フェイントミドルキック

三連ハイキックの途中で➡

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



三連ハイキックの途中でレバーを前に入れることによって、2発目もしくは3発目の上段キックを中段キックに変化させることができる技。中間距離で三連ハイキックを出した場合などに、3発目のハイキックをしゃがんでかわす相手に使うと効果的。使い分けていこう。

打 目突き

気合い溜め終了時に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 10



相手の目をめがけて突きを出す攻撃。気合い溜め終了時にコマンドを入力するという他のキャラには見られない特殊な入力法だ。ちなみに、気合い溜めは溜める時間を長くも短くも調節できるので、それにともない目突きを出すタイミングも遅くも早くも調節できる。

打 ステップインミドルキック

攻撃判定・種類 中　攻撃力 21



1歩前に足を踏み出し、左足で中段攻撃を出す技。一歩踏み出すため、少し隙が生じる。そのため接近戦で使用すると技が出る前に反撃されてしまう。しかし、距離を縮めながら突然蹴りを出すのでやや距離の開いた状態や中間距離で使用すれば、奇襲攻撃として使うことができる。

打 三連ハイキック

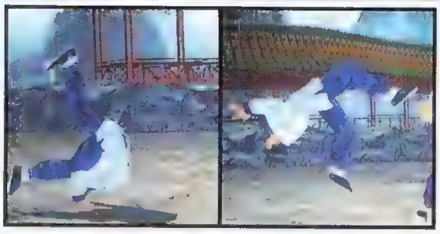
攻撃判定・種類 上、上、上　攻撃力 18、10、10



上段左キックによる3連続攻撃。始めのハイキックが決まれば、3発連続で決めることができる。しかし、それは接近戦で決めた場合だけ。中間距離の場合には2発目の攻撃で距離が開いてしまうために3発目が連続で決まらず、かわされてしまうことが多い。接近戦で使用しよう。

打 オーバーヘッドキック

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 25、27



足を振り上げて、後ろにバク転。そして、スプリングキックでもとの姿勢に戻る攻撃。この技は、始めの蹴り上げと戻りの踵落としの2カ所に攻撃判定があるが、連続攻撃にはならない。また、レバーを下に入れた状態にすることでバク転後、元の姿勢には戻らず地面に寝ることができる。

打 スラストロー

目突き中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 7

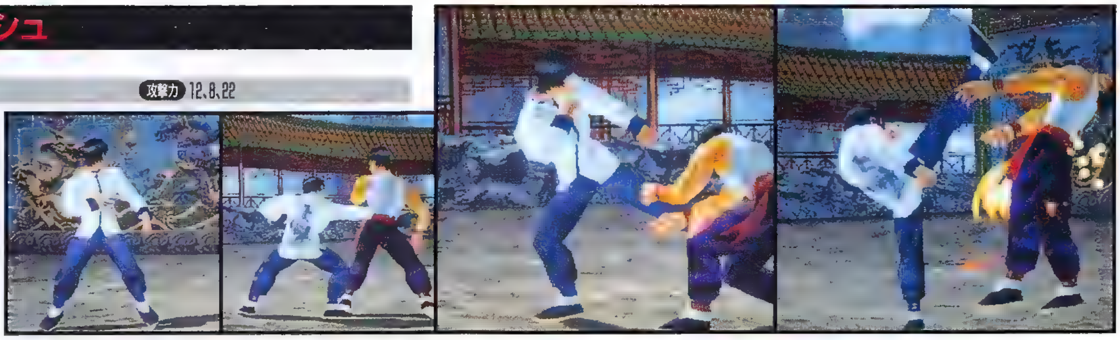


目突き後に下段左キックを出す技。気合い溜め後に出せる目突き中にコマンド入力をしなくてはならないので出す機会は少ない。しかし、スラストローは目突き後、すぐに繰り出せるので、ガードされることは少なく、ガードされても隙は無い。反撃される心配はないだろう。

打 ドラゴンラッシュ

攻撃判定・種類 中、下、中　攻撃力 12、8、22

中段、下段、中段と流れるように攻撃を繰り出す。3つの攻撃は連続技ではないので、1発目が決まったとしても2、3発目の攻撃が決まるとは限らない。しかし、見た目には1発目の中段パンチがドラゴンストームの1発目と似ているために2発目の攻撃に対するガード方向を惑わすことができる。



打 寸勁

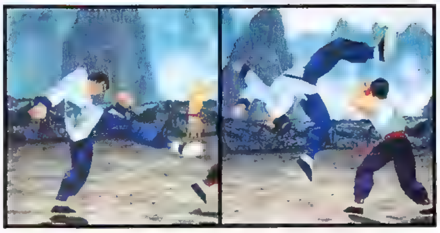
攻撃判定・種類 中　攻撃力 40



少し前に進んでから一瞬間をおいて攻撃を繰り出す技。その技の地味さからは、予想もできないほどの攻撃力を誇る。また、一瞬間をおく行動がフェイントとなるため、自分が技を連続で出した後などに寸勁を出すと、攻撃をしようとして動いた相手を捕らえることができる。

打 ドラゴンローレフトサマー

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 7、21



下段右キックからサマーソルトが続いて出る攻撃。下段右キックがカウンターで決まったときのみサマーソルトも連続で決まる。また、この技はダウンしてすぐの状態、いわゆるバウンド状態を下段キックで拾うことができ、さらに拾ったときの浮きが高ければサマーソルトも決まる。

打 ドラゴンストーム

攻撃判定・種類 中、中、中　攻撃力 12、12、15



中段攻撃を3発繰り出す技。3発目が決まると浮かすことができる。しかし、連続技では無いために、1、2発目が決まったとしてもガードされることが多い。また、この技は入力を遅らせることで出るタイミングをずらすことができる。これを利用すると3発目を決める機会は増える。

打 ドラゴンナックルコンボ

(または)

攻撃判定・種類 上、中、上　攻撃力 12、6、6



右の拳を上段、中段、上段と出す連続攻撃。また、右パンチを2回押すだけでも2発までは出すことができる。しかしこの場合は出し終わった後に隙が生じてしまい反撃を受ける可能性がある。ドラゴンナックルコンボはレバーを入れて使うようにしたほうが無難だ。

打 エルボードラゴンウイップ

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 15、25



肘打ち後、後ろを向き、そこからオーバーヘッドキックを出す技。肘打ちだけを出すと後ろを向いた状態になるので、そこからドラゴンバックブローといった振り向き技を出すことができる。また、レバーを下に入れ続けることでオーバーヘッドキック後、地面に寝ることもできる。

打 ドラゴンバックブロー

背中を向けて or

攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



背を向けた状態から振り向きパンチで攻撃する技。左パンチと右パンチ、どちらの場合でも、背を向かせ相手の背後を取ることができる。背を向かせたら、素早く前に移動して背後投げやハイキックサマーなどの大技を狙っていこう。しかし、確実に決まるわけではないので注意しよう。

打 ハイキックライトサマー

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 18、21



上段キックからサマーソルトキックへ続く技。上段キックがカウンターのときのみ次のサマーソルトキックが連続で決まる。カウンターで決まらないとガードまたは返し技で返されるリスクを伴うので、横移動を使い相手の攻撃を避けながらカウンターを狙っていくといい。

打 ドラゴンスラッシュ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



走って勢いをつけ跳び蹴りを出す攻撃。当たり判定が強く、相手の起き上がりや技の出始めを簡単に潰すことができる。また、ガードされたとしても、ガード崩しの効果を持っているので、相手をひるませることができる。ひるませたら、その間に投げや打撃で攻撃しよう。

打 ドラゴンブレス

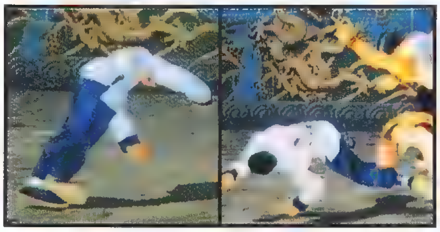
攻撃判定・種類 下、上、上、上、中　攻撃力 8、10、10、10、21

下段のドラゴンローから上段の三連ハイキック、そしてサマーソルトと続く技。１発目のローキックから３発目のハイキックまでは連続技だがそれ以降は距離が開くために連続技にはならない。また途中でレバーを前に入れることにより、三連ハイキックがフェイントミドルキックになる。



打 ドラゴンテイル

攻撃判定・種類 下　攻撃力 25



左手を地面につき、それを軸に両足を回転させ、相手の足元を払う蹴り技。攻撃力が高く、リーチが長いこともあり、利用価値は大きい。特に起き上がりに重ねると効果絶大で、避け方を知らない相手にはこれだけで勝ててしまうことも。ちなみに避け方は起き上がらずに寝ていることだ。

動 フェイク

攻撃判定・種類 なし　攻撃力 なし



しゃがみ状態から出る宙返り。この宙返り自体に攻撃力は無く、ただのフェイント（脅し）としての効果しか持たない。しかし、宙返り後の硬直が短いので、宙返りを見て驚き動きの止まった相手を攻撃するといった使い方もできる。実用頻度は低いが、ときどき使うと効果があるかも……。

打 ドラゴンサマー

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 16、30



上段右キック後、サマーソルトが出る技。上段右キックからサマーソルトがでるまでに少し間があるため、ガードまたは返し技で返されることが多い。フェイント技として使うか、１発目のモーションが同じだが反撃されることの無いスピンキックコンボを織り混ぜるなどして使おう。

打 サマーソルトフェイク

(or or)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

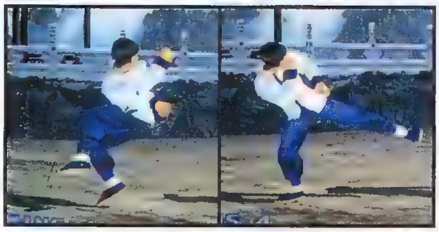


宙返り後、一瞬間をおいてから蹴り上げを出す技。宙返りを見て、反撃しようとして近づいてくる相手には効果がある。また、決めることができれば相手は浮くので、ドラゴンストームやドラゴンラッシュなどで空中連続技を狙うことが可能。ただのフェイクと混ぜて使っていこう。

打 ドラゴンロー

しゃがみ途中

攻撃判定・種類 下　攻撃力 8



相手の足元を蹴る、いわゆるローキック。そのまま左キックを押せば、ドラゴンブレスに移行する。またドラゴンローは、出が遅いがリーチが長いので、中間距離から近づいてくる相手の動きを止めるために使ったり、ドラゴンブレスで連続技にしたりと、状況によって使い分けが可能。

打 サマーソルトキック（大）

(または or)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 28、25、35



しゃがみ状態から、空に向かって繰り出される豪快な回転蹴り。回転蹴り後は綺麗に着地する。この技は、空高く舞い上がり回転するため勢いがあるので、攻撃力はサマーソルトキック（小）より高い。またレバーを以外のやに入れることで攻撃力を変化させることもできる。

打 フェイクステップブロー

フェイクステップ中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 43



左の拳で相手を弾き飛ばす気合いの入った一撃。フェイクステップ中ならばいつでも出すことができる。しかし、この技を知っている人はフェイクステップ中は絶対に近づいてこないので決めることは不可能に近い。何も知らずに不用意にも近づいてきた相手に使おう。

打 サマーソルトキック（小）

(または or)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 22、15、25



サマーソルトキック（大）とは違い、しゃがまずに出すことができる。また、ジャンプする高さが低く、技の出も早い。シットストレートレフトサマーなどで浮かせたところへ、空中連続技として使用することもできる。さらに、を押すことでサマーソルト（小）への移行も可能。

打 サマーソルトドロップ
↓↑(or ↖ or ↗)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



空に向かって回転蹴りをして、そのまま背中から地上に叩きつけられるように落ちてくる技。このおちてくる最中にも攻撃判定は残っている。またこの技は、相手の背中付近に落ちると、相手の体の向きが不安定になりガード方向を混乱させることができる。狙ってみよう。

打 スピンキックコンボ

攻撃判定・種類 上,上,上　攻撃力 16,12,12



3発続けて素早い上段蹴りを出す技。2発目までは連続攻撃になるが、3発目は決まらず、ガードまたは返し技で返される危険性がある。ゆえに空中連続技で使う場合以外は2発で止め、さばき以外反撃される恐れのない、シットストレートレフトサマーなどの下段技を出して攻撃しよう。

打 クイックサマーソルトキック

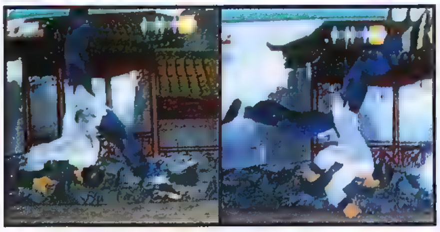
攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



立っている状態から瞬時にサマーソルトキック(小)を出す技。レバーを使わないぶんサマーソルトキック(小)より出すのが簡単だが、ボタンを同時にうまく押せないうちは何かとハイキックに化けてしまう。慣れてきたら、コマンドの簡単なこちらを使うようにしよう。

打 ダブルサマーソルトキック
or ↑

攻撃判定・種類 中,中　攻撃力 25,21(25,25)



クイックサマーソルトキックから連続で、サマーソルトキック(小)を出す大技。普段は1発のサマーソルトキックを使い、まれにこのダブルサマーソルトを使うようにすれば、相手は1回だと勘違いして2発目のサマーを食らうようになる。また、空中連続技として使うこともできる。

打 ジャンプサイドキックライトサマー
↘ or ⇧ or ↙

攻撃判定・種類 上,中　攻撃力 25,25



ジャンプ左キック後、かんぱつ入れずにサマーソルトキックに続く攻撃。この技を知らない相手は、ジャンプ左キック後、不用意に近付いてくるのでサマーソルトキックが良く決まる。この技はほとんどフェイント技みたいなものなので、いかにだまして決めるかがポイントになる。

打 シットストレートレフトサマー
↓(または⇩)

攻撃判定・種類 下,中　攻撃力 8(10),21



下段パンチからサマーソルトキックにつながる攻撃。下段パンチがカウンターで決まらないと次のサマーソルトは決めることができない。しかし、決めてしまえばサマーソルト後の硬直が短いので、再度シットストレートレフトサマーで空中連続技を狙うこともできる。

打 スライディング
しゃがんだ状態で⇦⇩↙

攻撃判定・種類 下　攻撃力 17



しゃがみ状態から、突然相手に向かって滑り込んでいく攻撃。かなりの移動力を持っているため、離れた間合いでも瞬時に相手の足元をすくうことができる。しかし、入力に慣れていないととっさに出すことは難しく、思うように扱うことができない。十分に練習をしよう。

打 シットスピンキックサマー
しゃがんだ状態で

攻撃判定・種類 下,中　攻撃力 12,21



しゃがみ状態の下段左キックからサマーソルトキックへと続く技。前転、後転起き上がりやバウンド中に使えば、始めの下段左キックで相手が浮くので、次のサマーソルトキックを連続で決めることができる。また、上段攻撃をしゃがんで避けたときなどにも使おう。

打 ローキックレフトサマー
しゃがんだ状態で

攻撃判定・種類 下,中　攻撃力 7,21



しゃがみの下段右キックからサマーソルトキックへと続く技。シットスピンキックサマー同様、こちらも起き上がり中やバウンド状態であれば、始めの蹴りで浮かすことができる。しかし、浮く高さがあいまいなので次のサマーソルトが決まるとは限らず、使い所が難しい。

空中コンボを使いこなせ!!

対戦やCPU戦で勝つには、大ダメージの与えられる空中連続技が有効だ。ロウならば、隙が少なく攻撃力のあるドラゴンラッシュから左パンチを1回あてる。そして左パンチからドラゴンラッシュという連続技がいい。他にもいろいろとあるので探してみよう。



▼浮かした後はダメージの大きな技を使おう。

TEKKEN3

打 フロントキックレフトサマー
立ち上がり途中

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 12、21



右中段キックからサマーソルトキックへと続く攻撃。これはカウンターのみ連続攻撃になる。サマーソルトが決まれば相手は浮くので、シットストレートレフトサマーなどで空中連続技を決めることも可能。また逆に、浮いた相手にフロントキックレフトサマーを決めることもできる。

打 サイドキックライトサマー
立ち上がり途中

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 28、25



左回し蹴りからサマーソルトキックへと続く技。1発目の左回し蹴りが決まると相手は蹴り飛ばされてしまい、2発目のサマーソルトキックが連続技にならない。始めの左回し蹴りをフェイント技として使い、次のサマーソルトを相手に決められるような使い方をしよう。

返 フェイクステップ

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の上・中段パンチのみを受け流し、さばく返し技。この技は、単に相手の攻撃をさばくだけなのだが、その後に4つのボタンのうちどれかひとつを押すことにより、ダメージを与えられる返し技を出すことができる。

返 トラップレフトブロー
フェイクステップ成功後

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



フェイクステップで攻撃をさばいた後に上段パンチを決める返し技。この技は、相手を背を向けた状態にすることができる。攻撃後は素早く相手に近づき、反撃される前に投げ技や打撃技で攻撃を仕掛けよう。

返 トラップライトブロー
フェイクステップ成功後

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



フェイクステップで攻撃をさばいた後に、上段パンチを決める返し技。上段パンチが決まると相手はよろけてひるみ状態になる。ひるみ状態後は、少しの間相手をガード不能にさせることができる。しゃがむこともできないので、投げやハイキックサマーで攻撃しよう。

移 ダブルドラゴン
横移動中

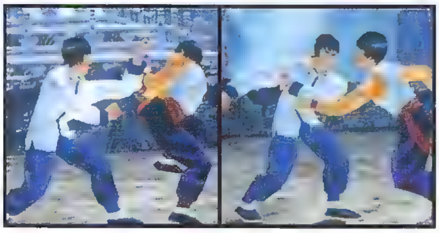
攻撃判定・種類 中、上　攻撃力 16、22



相手の横側から、上段、中段と連続して跳び蹴りを出す連続攻撃。2発目の蹴りを決めることができればダウンを奪える。起き上がりなどに重ねて使えば、再度ダウンを奪うことも可能。相手の攻撃に合わせ、横移動を行い素早くコマンドを入力すると確実に決めることができる。

返 上・中段さばき
or

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の上段、中段攻撃を払いさばく返し技。さばき自体に攻撃力は無くダメージを与えることはできないが、相手を少しの時間ひるませることができる。ひるんだ相手は横を向いた状態になるので、素早く相手に近づき横投げや打撃技を出して相手が反撃に移る前に攻撃を仕掛けよう。

返 下段さばき
(または) or

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の下段攻撃を受け流しさばく返し技。上・中段さばきと同様、ダメージを与えることはできない。下段さばきが成功すると相手はしゃがんだ状態のまま横向きになる。その状態で相手が下段パンチを出すと、そのまま横を向いた状態になっているので、かなり有利な状況になる。

返 トラップライトローキック
フェイクステップ成功後

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



フェイクステップで相手の攻撃をさばいた後にドラゴンローを決める返し技。決まると相手は一瞬足を崩してかがみこむが、すぐに立ち直ってしまい追加ダメージを与えることが難しい。しかし、少しの時間だけ有利になることができるので、そのチャンスを活かし攻撃を仕掛けよう。

返 トラップレフトサイドキック
フェイクステップ成功後

攻撃判定・種類 中　攻撃力 22



フェイクステップで相手の攻撃をさばいた後に中段キックを決める返し技。決まると相手はダウン状態になるのでダウン後の起き上がりを狙い、ドラゴンテイルやダブルドラゴンなどで攻撃できる。また、返し技の中では比較的ダメージが大きいので実用頻度の高い技のひとつといえる。

不 ドラゴンファング

(⇧⇧でキャンセル)

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 100



相手はガードをすることができない一撃必殺の攻撃。技が出るまでに時間がかかるため、決めるのは難しい。そんなときはわざとドラゴンファングを出して相手の反撃を誘い、近づいてきたらキャンセルをかけて出すのを止める。そして、瞬時に違う攻撃を出すという使い方をしよう。

投 ジャッキアップ

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手の片足を持ち上げ、そのまま押し倒す投げ技。見た目そのものに派手さは感じられないが、自分の近くに相手をダウンさせることができるので、相手の起き上がりを狙い攻撃を仕掛けることができる。また、横投げを狙ったときに相手が動いているとこの技になることもある。

投 レイジドラゴン

接近して

投げ抜け　攻撃力 7,23



相手の腹に一撃を加えた後裏拳で相手を遠方に吹き飛ばす迫力のある投げ技。投げるときにカメラアングルが至近になるためにさらに迫力が増す。攻撃後相手は離れた位置でダウンしているので、走って近づき走り中にだけ出せるガード不能技のタックルで攻撃しよう。

投 折檻キック

相手の左側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 40



相手の顔面を片方の腕の脇にはさみ抱え込み、その後、足の裏で蹴る投げ技。似たような技に折檻パンチという技がある。折檻キックは相手を左側で投げたときにしか出すことができない。相手が攻撃を出したときに横移動をすれば簡単に横をとれるので、狙ってみよう。

投 ドラゴンスタンプ

相手の右側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 42



相手を地面に倒し、足を開いて急所に一撃を加える痛恨の荒技。その急所攻撃は、まるでスタンプを押すがごとくパンチを勢い良くたたき込むので物凄く痛そう。技を出した後、相手よりも先に起き上がることができるので、相手の起き上がりを攻撃することができる。

投 ドラゴンバイツ

背後から接近して or

投げ抜け ×　攻撃力 50



背後から相手の膝を攻撃して姿勢を崩し、胸元に肘打ちを落とす投げ技。背後投げということもあり、決まる機会は少ない。しかし、トラップレフトブローやドラゴンバックブローが決まると相手は背を向けた状態になるので、決める機会はときどき訪れる。狙っていこう。

投 折檻パンチ

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手の首を片腕の脇にはさみ、気合いの入った拳で殴りつける投げ技。この技は、さらにコマンドを入力することによりドラゴンフォールという投げ技に移行させることができる。そのドラゴンフォールは投げ抜けできず、折檻パンチよりもダメージが大きいので使うならそっちを使おう。

投 ドラゴンフォール

折檻パンチ中に

投げ抜け ×　攻撃力 35



相手の首を脇に抱えたまま前方に跳び、顔を地面に叩きつける技。コマンド入力受け付け時間が短いので、タイミングが分かるまでは出すのが難しい。折檻パンチのコマンド入力後、すぐにドラゴンフォールのコマンドを正確に素早く入力してみよう。とにかく練習あるのみだ。

投 ドラゴンニー

接近して

投げ抜け　攻撃力 28



レバーを前に2回入れるため、軽く前方ダッシュするようなかたちから投げ技を出す。そのため、少し間合いが開いていても、この技ならば相手を吸い込む様に捕まえてくれる。ワンツーパンチやドラゴンテイルをガードさせ、相手が攻撃してきたところを投げてしまおう。

投 ドラゴンダイブ

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手の胸を駆けのぼり、空高くジャンプしてから、相手目掛けて体当たりをする投げ技。投げ方がユニークなのでこの投げ技を好んで使う人が多い。ダイブ後、相手はダウンするがダウンの硬直時間は短いので、追い討ちを狙うのは難しく実用性は低い。趣味の技といえるだろう。

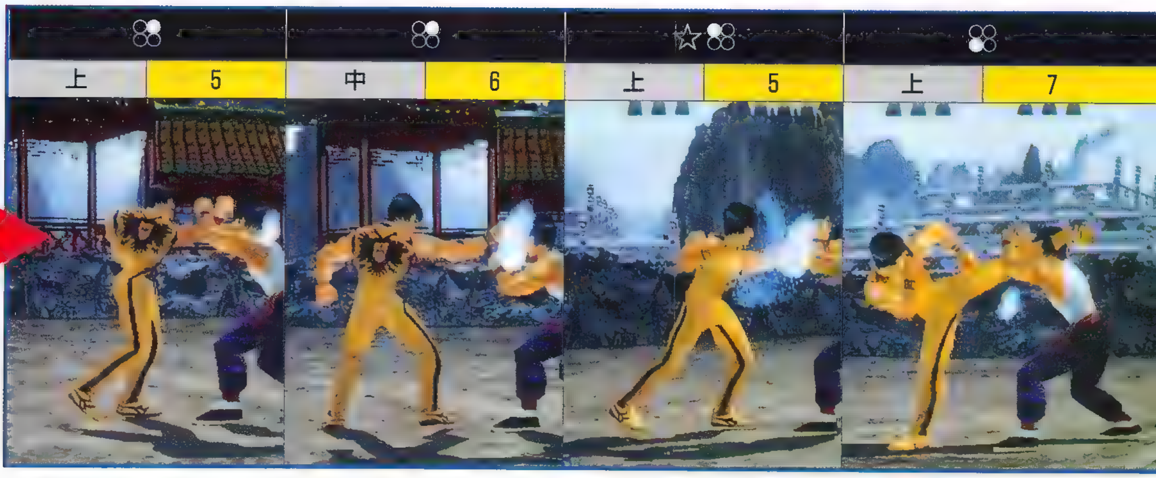
FOREST LAW

10 succession combination

フォレスト・ロウ 10連コンボ

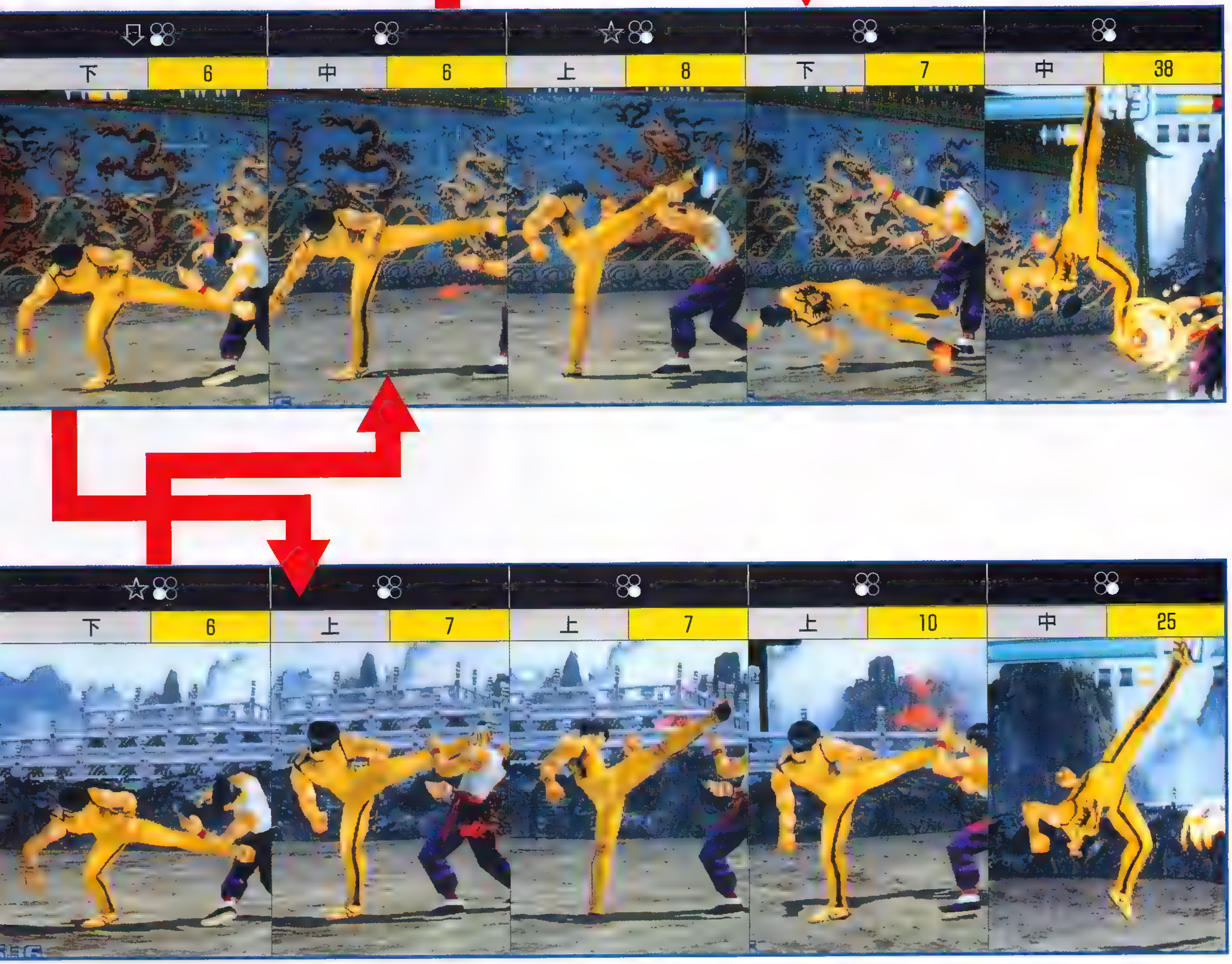
ロウの10連コンボはアッパーから始まり、サマーソルトキックで終わる。途中で分岐するので、コースは全部で6通りある。コマンドの入力はどのコースも同じ方法で、出すことができる。1つ目のコースで説明すると1発目は、左アッパー( )から上段パンチ( )、中段パンチ( )までは流れるようにボタンを入力する。そして、上段左パンチ( )を続けて入力しておいてから、今度は左キック( )を3回入力する。このときの入力のタイミングは、入力する技の1つ前の技が出ているときにコマンドを入力すればいい。左キックを2回出し終わった時点で今度は8番目の技である、上段右キック( )を入力する。そして、7番目の上段左キック( )が出始めたら、9番目の技である上段左キック( )を入力する。最後の技であるサマーソルトキック( )は、8番目の技が出たら入力をしよう。これで、ひとつのコースの説明が終わるわけだが、コマンドの入力タイミングは、どのコースでも一緒。始めの4発は連続で一気に入力を済ませ、5発目からは、ひとつあるいはふたつ前の技が出てから入力すれば、スムーズに10連コンボを完成させることができる。





また、10連コンボの中には、上段キックが多く含まれてはいるものの、途中で下段や中段に分岐させることができるものもある。相手にガードされないように考えながら、10連コンボを組み立て、繰り出していこう。
10連コンボにはガードポイントというものがあり、ここでだけガードをすることができる。また、返し技やさばきで返すことも可能。返し技やさばきを持っているキャラを相手にするときは、ガードポイントの前でコンボを止めたり、違うコースへ派生させたりして、返されないようにしよう。
10連コンボを使うチャンスには、相手の横側や背後をとった場合が挙げられる。その方向からならば、相手はガードができないからだ。しかも横や背後は横移動や起き上がり動作で簡単にとることができる。





前回の大会で、ブルースをあと一歩まで追い詰めたが逃してしまった。大会後、ブルースが帰国の為に乗っていた飛行機が墜落。一八の部隊が口封じの為、故意に起こした事故ではないかという噂も流れたが、レイは偽装事故ではないかと思い、ブルースの死を疑っている。

それから19年間、レイは国際的な犯罪の数々を解決し続ける。45歳とは思えないそのひょうひょうとした身のこなしから、彼は「スーパーポリス」の愛称で皆に親しまれ、そして世界の犯罪組織はその名を最も恐れた。

そんな時、指折の格闘家が失踪する事件がレイの管轄でも起こり始める。

調査を進めているレイの元に、三島財閥の長、三島平八が訪れ「The king of iron fist tournament 3」参加を依頼する。

レイは平八が大会参加を依頼する理由が理解できなかったが、「参加すればすべてがわかる」という言葉により、参戦を決意する。

「スーパーポリス」

LEI

レイ・ウーロン







LONG

P R O F I L E

国籍／中国
格闘スタイル／五形拳を主軸とした各種拳法
年齢、身長、体重、血液型／45歳、175cm、65kg、A型
仕事／警察官
趣味／映画鑑賞、昼寝
好きなもの／SONY 製品（CM に出演したこともある）
嫌いなもの／犯罪、悪人



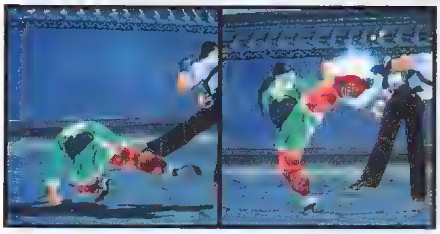
ORIGINAL ARTS LEI WULONG

［固有技］

レイ・ウーロン

打 後掃燕舞

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 10、25



足元を払い、宙に浮いたところに回転蹴りを決める攻撃。上、中段の攻撃を避けながら攻撃を繰り出すことができる。また、この後掃燕舞はコマンドは違うものの、寝た状態、背を向けた状態からでも出すことができる。実用頻度が高く、レイの主要技といえる固有技だろう。

打 転身連砲

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 18、18



上段パンチを回転しながら2発繰り出す攻撃。その後は、背を向けて立った状態になる。背を向けてからすぐに背身後掃燕舞や背身下掃打、背身崩墜などを出せば、投げが決まることはない。また、で止めても背を向けた状態になるので、1発と2発を使い分けよう。

打 旋風連脚

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



跳び回し蹴りを連続で繰り出す攻撃。レバーを上に入れることで連続3回まで出すことができ、キックの途中でレバーを下に入れると寝ることができる。また、攻撃はダウンしている相手には決まらなくなった。横転起き上がりをタイミングよく出されても回避されてしまうので注意。

打 虚環脚

攻撃判定・種類 上、下　攻撃力 28、20



上段蹴りを出してから、下段蹴りに移行する攻撃。連続技ではなく、上段蹴りが出てから下段蹴りが出るまでに時間がかかる。しかし、その時間がフェイントとなり、上段攻撃後、反撃に来た相手を下段蹴りで攻撃することができる。上段蹴り後は投げと下段蹴りを使いわけていこう。

打 揺震撃

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 35、20



上段蹴りから間をおいて、右中段蹴りを繰り出す攻撃。接近戦で使用すると、2発目が出る前に攻撃されることが多い。遠距離で1発目を出して相手の攻撃を誘い、2発目で攻撃する使い方が有効だ。また、1発目をフェイントに使い、下段を出さずに投げや後掃燕舞を使用してもいい。

打 虎蹲山

攻撃判定・種類 上、下　攻撃力 35、10



揺震撃の1発目から、下段蹴りを繰り出す攻撃。1発目が出てから、2発目が出るまで、かなり間が開いている。そのために、2発目が出る前に潰されてしまう。離れた間合いから出して、1発目をフェイントに使い、2発目で攻撃を決めるような使い方をしよう。

打 龍声下段脚

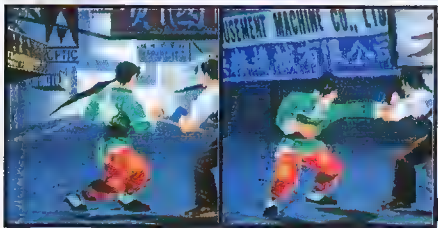
攻撃判定・種類 中、中、中、中、下　攻撃力 10、8、8、8、15

出の早い中段パンチを連続で4回繰り出した後、下段キックで攻撃する技。龍声系は最後のキックが中段、下段に変化しているだけ。また、中段パンチを途中で止め、レバーを上か下に入れると五形拳の構えに移行する。パンチの数により五形拳は、蛇、龍、豹、虎のいずれかを構える。



打 龍声１発目
⇨☆●

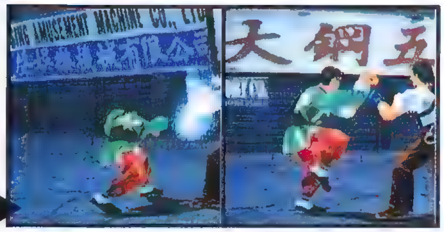
攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



龍声中段脚の最初のパンチ。ここからは、蛇の構えに移行することができる。もちろん、龍声中段脚を続行することも可能だ。技が出るまでが非常に早く、踏み込んでパンチを打つので中間距離からでも使っていけるのが特徴だ。

動 龍声１発目〜蛇の構え
⇨☆●後に⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声〜のパンチを１発で止めると蛇の構えに移行できる。１発目からすぐに移行するので、相手は対処しにくい。しかし、構えに移行した後に投げられやすいので注意が必要だ。これは、豹の構え以外のどの構えでもいえることなので十分注意しよう。また、構えた後は蛇特有の技が出せる。

打 龍声２発目
⇨☆●・●

攻撃判定・種類 中,中　攻撃力 10,8



龍声１発目の後に右パンチを押すことで出せる技。ここで止めると、龍の構えに移行できる。技の出が早く、出した後の隙も少ないので、接近戦で有効な技だ。また、さらに龍声中段脚を続行することもできる。

動 龍声２発目〜龍の構え
⇨☆●・●後に⇧ or ⇩

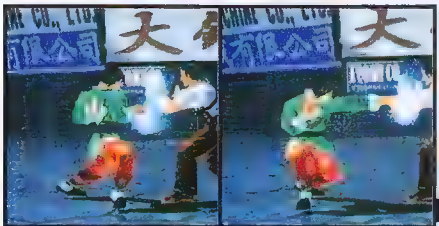
攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声〜のパンチを２発で止めると龍の構えに移行できる。龍の構えのときに出せる技には、龍砲、龍牙、龍尾、龍牙連撃、狼牙揺震撃、狼牙虎蹲山があり、そのうち龍砲と龍牙はレバーを前に入れることで虎の構えに移行する。龍構えに移行したときは、投げの瓶酔と中段の龍砲で２択だ。

打 龍声３発目
⇨☆●・●●

攻撃判定・種類 中,中,中　攻撃力 10,8,8



龍声２発目を出した後に左パンチを押すことで出せる技。ここからも五形拳に移行できる。移行できる五形拳は豹の構えだ。また、龍声４発目につなげることもできるので、相手の反応をキチン判断して上手く使い分けよう。

動 龍声３発目〜豹の構え
⇨☆●・●●後に⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声〜を３発目で止めてレバーを上か下に入れると豹の構えになる。豹の構えは姿勢が低く、投げられ判定がないことがほかの五形拳の構えと大きく違う点だ。また、構え中は、下段攻撃をさばくことができるのも特徴。さばいた後は通常の構えに戻るので、素早く攻撃しよう。

打 龍声４発目
⇨☆●・●●・●

攻撃判定・種類 中,中,中,中　攻撃力 10,8,8,8



龍声３発目を出した後に、右パンチを押すと出せる技。龍声〜の２発目以降は、ディレイをかけることができるので相手の様子を見ながら攻撃か構えかを判断できる。状況に応じて、下段脚、中段脚、虎構えを使い分けよう。

動 龍声４発目〜虎の構え
⇨☆●・●●・●後に⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声〜を４発目で止めてレバーを上か下に入れると、虎の構えに移行する。構え中にレバー前入れで、上・中段攻撃をさばくことができるのが特徴。この構えからは、虎旋脚後に龍声１発目を出せるので重要だ。また、構え中にレバーを上または下にいれることで違う構えに移行もできる。

打 龍声中段脚
⇨☆●・●●・●・●

攻撃判定・種類 中,中,中,中,中　攻撃力 10,8,8,8,15



龍声４発目を出した後に右キックを押すと龍声中段脚の完成となる。また、左キックのときは龍声下段脚だ。龍声中段脚の特権は、鶴の構えに移行ができることで、これを上手く使えばすぐに鶴の構えになれるので覚えよう。

動 龍声中段脚〜鶴の構え
⇨☆●・●●・●・●後に⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声中段脚を出した後にレバーを上か下に入れることで鶴の構えになる。この構えからは、鶴爪、跳鶴連撃、鶴突、鶴翼を出すことが可能だ。ただし、この構え中はガードができないという欠点があるので注意しよう。また、構え中にレバーを上で豹の構え、下だと蛇の構えになる。

打 狼牙揺震撃

攻撃判定・種類 上、中、中、上、中　攻撃力 15、12、5、17、20

右上段蹴りからワンツーパンチを繰り出し、左上段蹴り、右中段蹴りへと続く技。1発目がカウンターで決まると4発目まで確実に決めることができる。また、空中で決めたときも、4発目まで決まる。ガードされたときは1発目で軽くひるみ、4発目で大きくひるむ。そして、5発目の中段攻撃が決まる。



打 狼牙虎蹲山

攻撃判定・種類 上、中、中、上、下　攻撃力 15、12、5、17、10

右上段蹴りからワンツーパンチを繰り出し、左上段蹴り、右下段蹴りへと続く技。1発目がカウンターで決まると4発目まで確実に決めることができる。また、4発目で相手が蹴り飛ばされてしまうので、5発目の蹴りは決まらない。しかし、ガードをされると4発目でひるみ、5発目を決めることができる。



打 雷光下段脚

攻撃判定・種類 上、中、中、中、下　攻撃力 35、12、12、8、15

体を反らしながら上段回し蹴りを出し、中段パンチを2発繰り出し、下段蹴りへと続く攻撃。始めの回し蹴りは、体を反らしながら攻撃を出すので、上段、中段攻撃を避けることができる。また、相手は大きくのけぞるので、続けて最後まで攻撃を決めることができる。しかし、ガードをされると隙は大きい。



打 雷光中段脚

攻撃判定・種類 上、中、中、中、中　攻撃力 35、12、12、8、15

体を反らしながら上段回し蹴り、そして中段パンチを2発繰り出し中段蹴りへと続く攻撃。始めの回し蹴りは、体を反らしながら攻撃を出すので、上段、中段攻撃を避けることができる。また、相手は大きくのけぞるので、続けて最後まで、攻撃を決めることができる。しかし、ガードをされると隙は大きい。



打 雷光跳脚

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



走ってから、相手に向かって勢い良く跳び蹴りを繰り出す攻撃。中段攻撃なので、起き上がり攻撃やエディの逆立ちなどを簡単に潰すことができる。また、ガードをされたときは、よろけさせることができる。よろけている間に投げや後掃燕舞などですかさず攻撃を仕掛けよう。

打 弧流腿

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



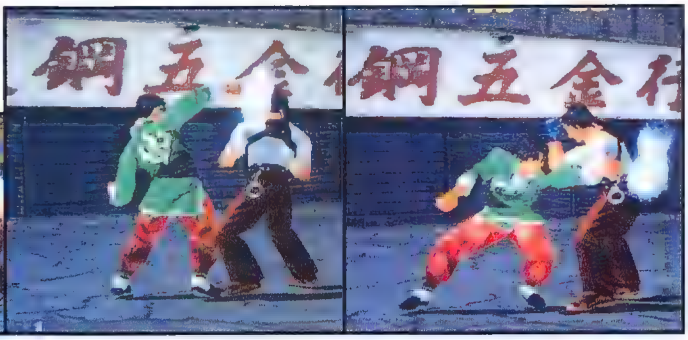
低い姿勢から体を半回転させて蹴りを繰り出す攻撃。蹴りが当たるまでに大きな隙があるので、相手の攻撃が出ていると、決まる前に潰されてしまうことが多い。出し終わるとうつ伏せに倒れるので、コマンドを入力すると何回でも弧流腿を出すことができる。

打 綜爪牙

攻撃判定・種類 上、上、中、中　攻撃力 3発目25、4発目30

ガードを払い避けるようにしながらパンチを出し、相手の背後に回る攻撃。この動作自体は攻撃力を持たない。しかし、相手が3発目または4発目でガードを解いてしまうと、攻撃力のあるパンチを出すことができる。また、ガードをされたときは、相手の背後に回れるので、背身後掃燕舞を使っていける。





打 巻暫連脚

(フェイント8フレーム)

攻撃判定・種類 下、下、中　攻撃力 7、7、35

倒れ込むようにしながら連続的にキック技を出す技。攻撃判定は下段、下段、中段となっていて、最後の蹴り上げは、ヒットすると相手を宙に浮かせることができるのが特徴だ。また、技の出が早く、何よりもダウンしている相手にも決めることができるので使い勝手はかなり良い。バウンドした相手に決めれば空中連続技にすることもできるので、追い打ち攻撃には欠かせない技の一つだろう。ちなみに、技を途中で止めると相手足側仰向けに、出し切ると相手足側うつ伏せになるのを利用するのも良い。





打 燕尾落

or

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



片腕を伸ばしながら倒れ、その伸びた腕(拳)で相手を叩く攻撃。軽く助走をつけてから倒れ込むので、リーチは長い。また、攻撃判定も強く、相手の攻撃を潰したり、ダウンしている相手に決めることもできる。技後、仰向けに倒れるので、そこから、レイ特有の寝技で攻撃をしよう。

打 石頭

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



かがんだ姿勢で、身を後ろに引いてから頭突きを繰り出す攻撃。体を後ろに反らすために相手の攻撃を避けながら攻撃を出すことができる。また、攻撃が決まった相手は遠方に吹き飛ばされるので、走って近づいて、体当たりや起き上がりを攻撃し、連続的に攻撃を繰り出そう。

打 転身崩墜

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18、20



背身打から背身崩墜につなげるコンビネーション。転身連砲が上段なのに対し、転身崩墜は1発目が上段攻撃で2発目が中段攻撃になっている。しかも、2発目が決まると相手を浮かすことができるので、浮いた相手には左パンチから巻暫連脚につなぐ空中連続技を使っていこう。

動 妃睡鳥

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



片足を上げた状態になる特殊動作。この構えは、五形拳ではないが、この状態から移行できる技もある。例えば、ガード不能技の鳳凰旋風脚や鷹爪連脚が出せる。構え自体に攻撃力が無いために構えた状態を攻撃されやすいのが欠点。使う場合は距離を開けてから使おう。

妃 鷹爪連脚

妃睡鳥中に

攻撃判定・種類 中、中、中、中　攻撃力 15、15、15、15



妃睡鳥の構えから、中段蹴りを4発繰り出す攻撃。直線的な動きに加え連続技ではないので、横移動で避けられてしまう。また、技後または技中に を押すことで、鳳凰旋風脚を出すことができる。しかし、攻撃が出るまでに時間がかかるために、攻撃をされてしまうので注意。

不 鳳凰旋風脚

妃睡鳥中に

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 90



妃睡鳥の構えから出すことができるガード不能技。接近戦で使用すると、構えまたは攻撃が出る前に潰されてしまい、相手がダウンしていない限り狙う機会はない。また、ダウン中に出したとしても、相手が早く起き上がってしまうと決まらない。使う場所を選ぶ難しい技だ。

動 背を向ける

← or ⇩

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



相手に背を向けることができる技。他のキャラと違い、レイは背を向けた状態から、背身後掃燕舞や背身腿などの固有技を出すことも可能だ。また、背を向けた状態からは、打撃技だけでなく投げ技を出すことも可能だ。ちなみに、背を向けた状態では寝ることはできない。

背 背身打

背中を向け

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



背を向けた状態から、上段パンチの振り向き攻撃をする技。コマンドの連続入力で何回も技を出すことができる。しかし、攻撃はすべて上段攻撃なので、しゃがまれるとかわされてしまう。背身腿や背身下掃打といった中段、下段の攻撃を織り混ぜながら使っていこう。

背 背身下掃打

背中を向け⬇ or ⇩

攻撃判定・種類 下　攻撃力 8



背を向けた状態から、下段パンチの振り向き攻撃を繰り出す技。背身打から続けて出すこともできる。攻撃が決まったときに連続で繰り出せば、ダウンした相手への追い討ち攻撃になる。最高6回まで攻撃が入るが、4回で止めて背身腿を決める方が有効な攻撃だろう。

背 背身崩壁

背中を向け

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



背を向けた状態から振り向きアッパーを繰り出す技。中段攻撃なので、背身打を下段ガードした相手に有効。攻撃が決まると相手が浮くので、から巻暫連脚へつなぐ空中連続技などを決めよう。しかし、ガードをされてしまうと大きな隙ができ、確実に反撃されてしまう。

背 背身腿

背中を向け

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15

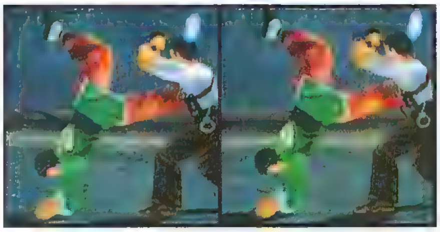


背を向けた状態から振り向き中段キックを繰り出す技。背身下掃打を決めてからの追加攻撃や、リーチを利用して、中間距離で攻撃を仕掛けて来た相手を攻撃するといった場合に使うことができる。技後は正面を向いた状態になる。また、かわされると大きな隙ができてしまうので注意。

背 背刃落

背中を向け

攻撃判定・種類 中、中、中　攻撃力 15、15、15



背を向けた状態からバク転蹴りを繰り出す技。連続で3回まで出すことができる。ダウンした相手にも決めることが可能なので、背身下掃打の後に使っていこう。また、技後は背を向けた状態に戻るが隙があるため、次の技が出るまでに時間がかかる。背身打など出の早い攻撃をつなごう。

背 背身後掃燕舞

背中を向け⬇ or ⇩

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 10、35



背を向けた状態から後掃燕舞を繰り出す技。後掃燕舞と同様に1発目の下段蹴りが決まれば、次の上段蹴りも決まる。逆にガードをされた場合には確実に反撃される。また、1発目を出し終わった後、レバーを下か上に入れることで蛇の構えに移行することができる。

背 背身燕尾落

背中を向け⇨ or ⇨

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



背中を向けた状態から、燕尾落を出す攻撃。正面を向いた状態から出すものより、後ろを振り向かない分、早く出すことができる。また、燕尾落と同様、リーチが長いため距離が開いていても決めることができ、ダウンしている相手への追い討ち攻撃として使うこともできる。

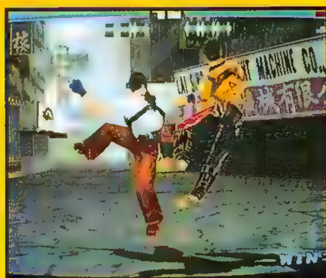
寝て起きて！ 背を向けて振り向いて！ これがレイの基本!!

レイは、仰向けやうつ伏せに寝たり、背を向けるなど自由に状態を変化させることができるのが特徴だ。そして、その状態からしか出すことができない技をたくさん持っている。そこで、五形拳などを覚える前に、基本である背向けからの技や寝からの技を最初に把握しよう。

「寝る」は、自分から地面に寝そべる動作で、仰向けとうつ伏せがある。そして寝からの技は、足を相手に向けている時と頭を相手に向けている時で異なっているので注意が必要だ。それから、うつ伏せから仰向け、仰向けからうつ伏せに寝ている向きを変える動作があるので、目的の技を出すときは活用しよう。また、相手足側うつ伏せから相手頭側仰向けになるには伏寝掃腿などの技を出して変えていこう。

「背を向ける」は、攻撃をしないで背を向けるのでフェイントや振り向き攻撃をすぐに出したいときに使おう。ただし、攻撃をしながら背を向ける方が隙がないので、基本的には背を向ける技を使っていくのが良い。

寝ると背を向ける。レイの基本動作なので自由に技を出せるようにしよう。



動 寝る

⬇ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



自ら頭を相手側に向け仰向けに倒れる技。これとは別にうつ伏せに倒れる技もある。仰向けに倒れた状態からは、跳弓脚や仰寝後掃燕舞を出すことができる。また、足を相手側に向けて仰向けに倒れた状態からは跳ね起きを出すことが可能。ちなみに、仰向けからはうつ伏せに移行できる。

寝 仰寝後掃燕舞

相手頭側、仰向け状態で

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 7、21

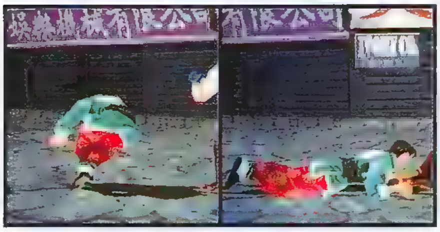


頭を相手側に向け、仰向けに倒れた状態から後掃燕舞を出す攻撃。背身後掃燕舞や後掃燕舞に比べ、攻撃力が若干下がるが、使い方や効果は一緒だ。また、1発目で止めて相手がきりもみを起こしている間にを押してトゥースマッシュを決め、巻暫連脚へつなぐこともできる。

動 うつ伏せに寝る

⬇

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



頭を相手側に向け、うつ伏せに寝る技。うつ伏せ状態からは、足が相手側のときは伏寝弧流腿、伏寝掃腿、頭が相手側のときは伏寝滑をそれぞれ出すことができる。仰向けとうつ伏せ、倒れる向きは違うが、レイの基本となる動作なので、どの技を出せばどう倒れるか確認しておこう。

寝 伏寝弧流腿

相手足側、うつ伏せから

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18

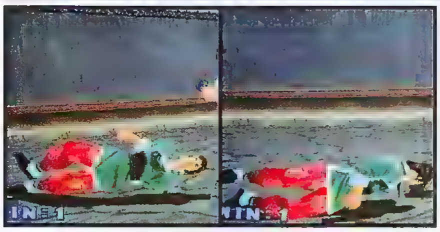


足を相手に向け、うつ伏せに倒れた状態から弧流腿を出す技。立ち状態で出せる弧流腿と同じく、足を相手に向けてうつ伏せに倒れるので、連続で出すことができる。接近戦で使うと、上段攻撃には打ち勝てるが、中段、下段攻撃には負けるので、距離を開けてから使っていこう。

動 仰向けからうつ伏せに転がる

仰向けに寝て⬇

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



仰向けに寝た状態からうつ伏せに寝た状態へ、地面を転がりながら向きを変える技。出したい技が、その向きでは出せないときに向きを変えたり、ダウン攻撃を回避するのに使う。また、レバーを下に入れた状態でを連打すると、仰向けからうつ伏せ、うつ伏せから仰向けを繰り返す。

寝 跳弓脚

相手頭側、仰向け状態で

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



頭を相手側に向け、仰向けに倒れた状態から相手を上に蹴り上げる技。昇り蹴りやアッパーに比べ、高く浮かせることができるので、空中連続技を狙いやすい。しかし、カウンターで浮いたときにが入るので、巻暫連脚などをつないで空中連続技を狙ってみよう。

寝 跳ね起き

相手足側、仰向け状態で

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



足を相手に向け、仰向けに寝た状態から、体を持ち上げた反動を利用して立ち上がる技。攻撃判定がありダメージを与えることができるようになった。ただし、回転起き上がりを投げてくる相手に対して投げを回避することに使ったり、早く起きたいときに使う以外、他に使い道がない。

寝 伏寝滑

相手頭側、うつ伏せから

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



頭を相手に向け、うつ伏せに倒れた状態から勢い良くスライディングで滑り込む攻撃。ロウのスライディングと同じく、移動距離が長いうえ、突然相手に向かって滑り込んでいく技。攻撃が決まると両者ダウンするので、起き上がり下段キックを使いダメージを与えよう。

寝 伏寝掃腿

相手足側、うつ伏せから

攻撃判定・種類 下　攻撃力 10



足を相手に向け、うつ伏せに倒れた状態から下段キックを出す技。技後は頭を相手に向けて仰向けに倒れる。ちなみに伏寝滑は頭を相手に向けて仰向けになり、伏寝弧流腿は足を相手に向けてうつ伏せに倒れる。この倒れ方を知っておくと、瞬時に技を派生させることができるようになる。

動 うつ伏せから仰向け

うつ伏せに寝て

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



うつ伏せに寝た状態から仰向けに寝た状態へ、体を反転させて向きを変える技。その場で向きを変えるためにダウン攻撃を受けやすい。向きをかえたらすぐに攻撃すること。ちなみに、この動作は他のキャラでもできるが、他のキャラは一度ダメージを受けないと連続で向きを変えられない。

動 五形拳　蛇の構え

横移動中に or ⇨

攻撃判定・種類 特殊動作　　攻撃力 なし

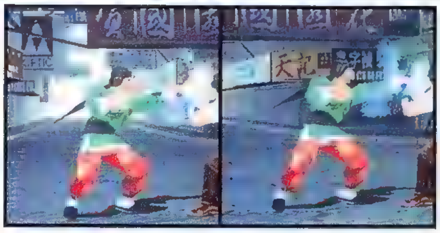


横移動中にコマンドを入力すると蛇の構えになる。蛇の構えに移行する技は多く、背身後掃燕舞や後掃燕舞、龍の構え中にレバーを下、豹の構え中にレバーを上、虎の構え中に上、鶴の構え中に下で出すことができる。五形拳の基本となる構えなのでしっかりと身につけておこう。

蛇 蛇武

蛇の構え中に

攻撃判定・種類 上、上、上、上、上、上　　攻撃力 13、10、8、6、5、5



蛇の構えからジャブを繰り出す技。連続技ではないのですべて決まるわけではない。また、技の途中でレバーを前に入れ続けると蛇の構えに戻ることができるので、下段攻撃の蛇突連撃や投げ技の瓶酔を使っていこう。しかし、技後は若干隙があるので、反撃されることもある。

蛇 蛇突連撃

蛇の構え中に

攻撃判定・種類 中、中、下　　攻撃力 15、10、15

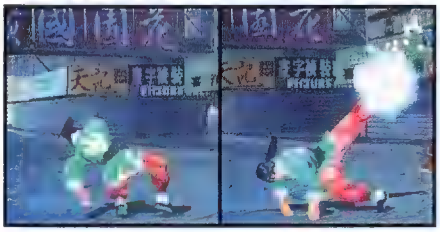
蛇の構えから中段、下段と突きを繰り出す技。タイミングを調節できるので、相手の攻撃に合わせカウンターをとることができる。また、1、2発目で止めてレバーを前に入れておくと龍の構えに、3発目にレバーを前に入れておくと豹の構えに移行する。これを利用するとスムーズに構えを切り替えることができるので、蛇の構えからの技の中では最も重要な技。ただし、最後の突きは相手をダウンさせることができないので、その後の相手の出方には十分注意しよう。また、相手の起き上がりに3発目を重ねるのが有効だろう。



蛇 巻暫脚

蛇の構え中に

攻撃判定・種類 中　　攻撃力 21

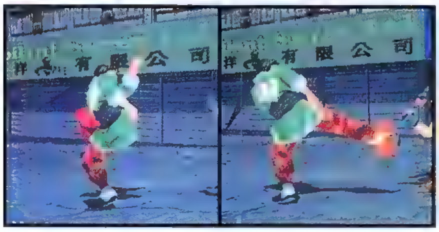


蛇の構えから巻暫連脚の3発目を出す技。攻撃が決まると相手は高く浮くが、自分は足を相手に向け、うつ伏せに倒れているので、伏寝掃腿しか決まらない。しかし、蛇の構えから唯一出すことのできる浮かせ技なので、下段の蛇尾を頻繁に使い、下段ガードを誘ってから出そう。

蛇 蛇尾

蛇の構え中に

攻撃判定・種類 下　　攻撃力 11



蛇の構え中に出すことができる下段キック。技後、蛇の構えに戻る。ロウのドラゴンローやエディのシャバ・バイシャにモーションが似ている。使い方もそれらと同じく、相手の動きを止めるために使うことが多い。また、蛇の構えを持続できるので、蛇突連撃を出すことも可能。

後掃燕舞～蛇構えと龍声中段脚～五形拳は基本中の基本だ

前作まではレイの特殊構えは妃睡鳥だけだったが、今回は一気に蛇、龍、豹、虎、鶴の五形拳に加えて酔拳まで身につけた。これらを有効に使いたいところだが、最初に重要なのはどうすればこれらの構えになれるのかだろう。そこで、ここではこれらの構えに移行できる技を順序立てて説明する。

まずは五形拳　蛇の構え。この構えは五形拳の基本だと思って良い。ほかの五形拳の構えは龍声パンチの後以外は、基本的に五形拳の構えからしか移行できないので、最初はこの蛇の構えになれる技を覚えてしまおう。とりあえず横移動からの蛇の構えは基本。ただし、構えだけなのでこれは置いておき、後掃燕舞の1発目から移行できることを覚えよう。これはいろんなシチュエーションから出せるので重要だ。蛇構えになりたいときはこれで決まり。

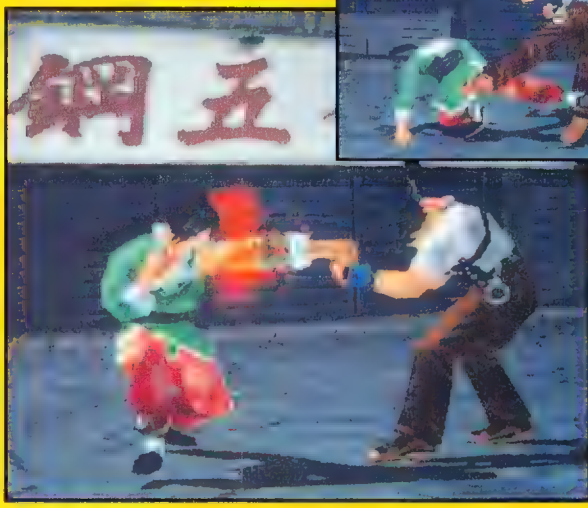
他の五形拳は基本的に龍声中段脚で問題ない。龍声中段脚はどの五形拳にもなれるので、基本的に蛇以外の構えになりたいときに使っていこう。これが把握できたら今度は五形拳からの技でさらに五形拳へ移行しよう。

さて、せっかく五形拳になったのだから、ここは有効に闘いたい。蛇の構えの特徴は蛇の構えを維持して闘えることだろう。だが別に蛇の構えで闘う必要はないので、ここはレバー前入れ蛇突連撃で、構えを龍か豹に移行しよう。龍に構えをチェンジしたら、レバー前入れ龍砲か龍牙で虎の構えにシフトだ。もしも、豹構えになっていたのなら今度は雷光中段脚で鶴構えになろう。いよいよ終盤。まずは鶴の構え。鶴の構えからは移行技は存在しない。ここで終りだ。ただし、構えを豹に戻すことは可能なので、五形拳で闘いたいのなら豹の構えに移行しよう。そして、虎構え。虎の構えからは、龍声中段脚が出せるのでどの構えにも移行ができる。つまり、虎の構えになれば永久に五形拳で闘えるのだ。

最後は酔拳。これは、酔歩を使うことで好きな時に構えをとれる。技が2種類と少ないので比較的闘いやすいぞ。

▼五形拳の構えに移行するときに重要な技は後掃燕舞と龍声中段脚だ。





TEKKEN3

動 五形拳　龍の構え

蛇の構え中に⇧ or 龍声２発目⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

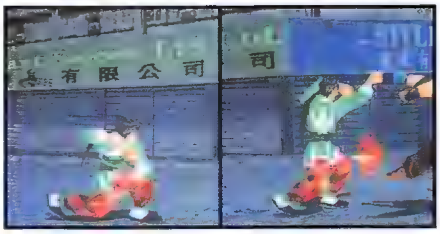


蛇の構え中にレバーを上にいれることで、龍の構えに移行できる。また、龍声〜の２発目で止めてレバーを上か下、虎の構え中にレバーを下でも龍の構えになる。龍の構えからは、龍牙連撃などの連続技や瓶酔などの投げ技、龍砲などの浮かせ技を出すことができる。

龍 龍砲

龍の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



龍の構えから両手で相手を突き上げる攻撃。攻撃が決まると相手は遠方に弾き飛ばされる。また、カウンターで決まると浮き、ガードをされるとひるませることができる。浮かせたらを当てて、狼牙揺震撃を決めよう。から巻暫連脚も決めることができるので使ってみよう。

龍 龍牙

龍の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



龍の構えから両手で相手を突き飛ばす攻撃。龍砲とモーションが似ているが、龍牙はカウンターで当たっても浮かすことができない。そのかわり、龍砲より攻撃力が高く設定されている。また、龍牙と龍砲はレバーを右に入れておくことで虎の構えに移行できる。

龍 龍尾

龍の構え中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 28



龍の構えから揺震撃の１発目を出す攻撃。揺震撃の１発目を出すことはできるが、２発目の右キックは出すことができない。しかし、ひるませることができるので、その間に投げや後掃燕舞を使い攻撃を仕掛けよう。また、上段攻撃なので、しゃがまれると決めることはできない。

龍 龍牙連撃

龍の構え中に

攻撃判定・種類 上、中、中、上　攻撃力 15、12、5、17

龍の構えから出すことができる、上段右キックから中段パンチ、上段左キックへと続く技。狼牙揺震撃や狼牙虎蹲山の４発目までや10連コンボの最後の４発と同じ技。始めが上段なので、しゃがまれると決めることはできないが、当たればガードをされていてもひるませることができる。



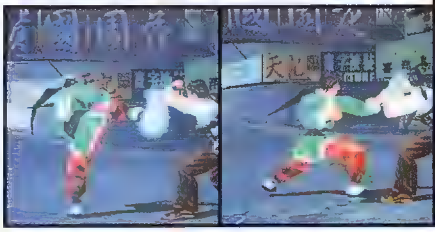


龍 龍の構え〜狼揺震撃

龍の構え中に

攻撃判定・種類 上、中、中、上、中　攻撃力 15、12、、5、17、20

龍の構えから出すことができる狼牙揺震撃。立ち状態から出せる狼牙揺震撃と同じで、始めのキックはしゃがまれると決まらない。また、ガードをされても１発目と４発目でひるみ５発目が決まる。また、１発目が決まるとひるみ、次の中段パンチが決まる。そして、４発目で吹き飛び、５発目は決まらない。





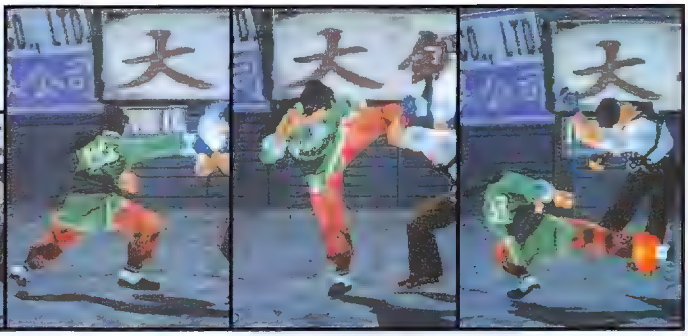
龍 龍の構え〜狼牙虎蹲山

龍の構え中に ⬇

攻撃判定・種類 上、中、中、上、下　攻撃力 15、12、5、17、10

龍の構えから出すことのできる狼牙虎蹲山。立ち状態から出せる狼牙虎蹲山と同じで、始めのキックはしゃがまれると決まらない。また、ガードをされても１発目と４発目でひるみ５発目が決まる。また、１発目が決まるとひるみ、次の中段パンチが決まる。そして、４発目で吹き飛び、５発目は決まらない。





動 五形拳　豹の構え

蛇の構え中に⇩ or 龍声3発目⇧ or ⇩ or 鶴の構え中に⇧

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



龍声3発目と蛇の構え、または鶴の構えから移行する事ができる特殊構え。この構え自体に攻撃判定はないが、この構えから、豹手・豹双爪・豹掃腿・雷光中段脚・雷光下段脚を派生させることができる。またこの構えのまま前進すると相手の下段攻撃をさばく事ができる。

豹 豹手

豹の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



豹の構えからの派生技の1つ。中段攻撃で当てると相手を浮かせることができ、攻撃力も大きいので使い勝手が良い。下段始動技である豹双爪との2択として使用するのが良いだろう。またこの技をガードさせるとその後に綜爪牙の2・3・4発目を派生させることができる。

豹 豹双爪

豹の構え中に

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 16、20

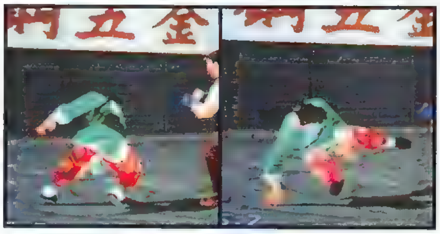


下段始動で1発目を当てると2発目も連続ヒットさせることができる。しかし、1発目をガードさせると相手が遠くに弾き飛んでしまい、2発目をガードさせることさえできずに反撃を受けてしまう。1発目で止めておけばガードされても反撃は受けないが攻撃力が半減してしまう。

豹 豹掃腿

豹の構え中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 18



豹の構えから派生する技。この技も下段技なので豹手との2択として使える。しかし、ガードされるとほぼ確実に反撃をくらう上に、攻撃力が豹双爪の1発目とほとんど変わらないというリスキーな技になっている。また、ガードかヒットさせた後に限り⇦で妃睡鳥に移行することができる。

豹 豹の構え～雷光中段脚

豹の構え中に

攻撃判定・種類 上、中、中、中、中　攻撃力 26、12、12、8、15

豹の構えから出す雷光中段脚。2～3発目のパンチは出が速く、雷光下段脚との2択として使うこともできる。しかし、最初の上段回し蹴りを当てると相手が吹き飛んでしまい、2発目以降を当てることができない。雷光中段脚も雷光下段脚も4発目の蹴りの攻撃力は低いので2択向きの技では無い。



豹 豹の構え～雷光下段脚

豹の構え中に

攻撃判定・種類 上、中、中、中、下　攻撃力 26、12、12、8、15

雷光中段脚と同じく、豹の構えから出す雷光下段脚だ。雷光中段脚もそうなのだが、1発目の蹴りは相手の攻撃を避けるようにして出す回し蹴りなので相手に当てやすい。もちろん当ててしまうと相手が吹っ飛んでしまうので、その後の2択はできないのだが、1発目の蹴りは攻撃力が高いので構わないだろう。



我が左手に爪、我が右手に肉球、汝の名は2択

豹の構えの魅力は何と言っても豹双爪だろう。豹の様に鋭く相手の足元を払い、浮いたところに激しく追い打ちをかける、猫科の動物が好きな人にはたまらない技だ。相手の下段をサクッと攻める、お手軽な下段攻撃であり1発目で止めれば反撃を受けない。相手が下段ガードする様になったら、今度は豹手を使う。相手は肉球アッパーで打ち上げられ華麗に宙を舞うことだろう。そこに空中連続技をワンセット叩き込み、再び豹の構えへ永遠の2択だ。しかし残念な事に、この豹の構えからの2択も万能ではない。龍声中段脚から豹の構えに移行する際に、どうしようもない隙が生じてしまうのだ。この隙はかなり大きく、反撃をほぼ確実に受けてしまう。そこで活躍するのが豹の構えからの雷光中段・下段脚だ、この2つの技は出だしが回し蹴りになっているので、相手の攻撃を避けながら攻撃することが可能になっている。もちろん隙が全く無くなるわけでは無いが、相手が龍声中段脚と豹の構えの間に反撃しづらくなるのは確実だ。相手が反撃しなくなったら、再び豹の構え。そして爪、あるいは肉球だ。



TEKKEN3

動 虎の構え

龍の構え中に⇧ or 龍声４発目⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし

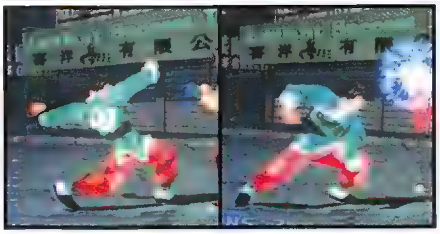


龍の構えあるいは龍声中段脚から移行することのできる特殊構え。この技自体に攻撃判定は無いのだが、この後に西虎爪・東虎爪・虎掃腿・虎旋脚・龍声中段脚・龍声下段脚を派生させることができる。また、この構えのまま前進すると相手の上段・中段攻撃をさばく事ができる。

虎 西虎爪

虎の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



虎の構えから派生する中段攻撃。相手を上から叩つけるパンチで当てると相手を浮かせることができる。攻撃力も高く、中段攻撃なので使い勝手がかなり良い。技の出を潰されることもあるが、判定が強いので技が出てしまえば、まず打ち合いに負けることはない。

虎 虎旋脚

虎の構え中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 32



虎の構えから派生する上段回し蹴り。この後に龍声中段脚・龍声下段脚を派生させることができる。攻撃力は高いのだが、上段攻撃のためガードされやすく反撃を受けやすいので、この技で止めずにこの後の派生技である龍声中段脚・龍声下段脚まで出してしまった方が良いだろう。

虎 東虎爪

虎の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 26



虎の構えから派生する中段技。西虎爪と同じ様に相手を上から叩つける技なのだが、この技は当てても相手を浮かせることはできない。一応、しゃがんでいる相手に当てれば相手がよろけるので、追い打ちを入れる事が可能なのだが、浮かせることができる西虎爪を使う方が良いだろう。

虎 虎旋脚～龍声中段脚

虎の構え中に

攻撃判定・種類 上,中,中,中,中,中　攻撃力 32,10,8,8,8,15



レイの主戦力といえる技で、虎旋脚の後に龍声中段脚をつなげる技だ。この後さらに別の構えに移行することができる。つまり、虎の構え～龍声中段脚４発～虎の構え～龍声中段脚、と永遠と続けることが可能になっているのだ。

虎 虎旋脚～龍声下段脚

虎の構え中に

攻撃判定・種類 上,中,中,中,中,下　攻撃力 32,10,8,8,8,15



虎の構えから派生する龍声下段脚だ。龍声中段脚と２択になるのだが、途中で止めればさらに別の構えに移行することができるのでそうした方が良いだろう。龍声中段脚もそうだが、３発目にディレイをかけることもできる。

虎 虎掃腿

虎の構え中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 20



虎の構えから派生する技のなかでは唯一の下段攻撃技。攻撃力は低いが相手を少し浮かせることができるので、追い打ちを入れることが可能だ。技の出が遅めなのでガードされやすく反撃を受けやすいのだが、中段攻撃を当てるための布石技として欠かせない技となっている。

虎・虎・虎

レイの最強かつ最凶かつ最狂な技がこれだ。虎の構えから龍声脚を派生させ、さらにそこから虎の構えに移行する。相手が反応してくる様であれば龍声中段脚を途中で止め、豹の構えの２択ラッシュをかけるなどしていけば、かなりのプレッシャーをかけられる。



▼虎旋脚から中段脚へ。

TEKKEN3

動 五形拳 鶴の構え

豹の構え中に⇩ or 龍声中段脚後⇧ or ⇩ or 雷光中段脚後⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 特殊構え　攻撃力 なし



五形拳の一つ。鶴の構え。この構えから、鶴爪、跳鶴連撃、鶴突、鶴翼などの鶴の構え独特の技を出すことができる。基本的に豹の構えから移行するが、龍声中段脚の後や雷光中段脚の後からも移行可能だ。また、構え中は投げられ判定があり、ガードもできないので注意しよう。

鶴 鶴爪

鶴の構え中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 20



鶴の構えから出せる技。小さなジャンプから相手の足元を蹴り突く技。ヒットさせると相手をうつ伏せにダウンさせる。また、龍声中段脚や雷光中段脚のから鶴の構えに移行したときに中段脚がヒットしていたらすかさず出そう。ダウンの相手にもヒットするので、使い勝手が良いだろう。

鶴 跳鶴連撃

鶴の構え中に

攻撃判定・種類 中、下、中、中　攻撃力 25、10、10、15

鶴の構えから出せるコンビネーション。前蹴りを出した後に体を捻ってジャンプ。着地と同時に反対の足で下段蹴りを放ち、そのまま向き直りつつ鶴翼のような突きを決め、最後は蹴り上げ決める技。その様は踊っているようで面白い。また2～4発目はディレイが可能で、最後の蹴りはヒットすると相手が浮く。

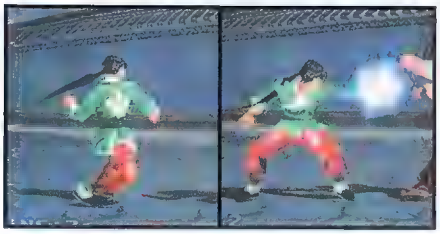




鶴 鶴突

鶴の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 27

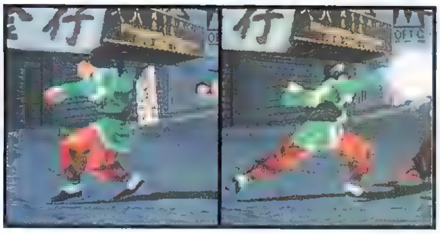


鶴の構えから出せる技で、綜爪牙の4発目と同じ技。ヒットさせると相手を吹き飛ばす。ただしガードされると相手に背を向ける形になるので注意。ただし、レイにとって背中を向けていることが不利な状況でも何でもないので、それほど気にせず使っても良い技だろう。

鶴 鶴翼

鶴の構え中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 30



鶴の構えから出せる技の一つ。この技の特性は、ヒットさせると相手を後ろ向きにできることだ。また、レイ自体はガードさせようがヒットさせようが相手に背を向けるので覚えておこう。対応が上手い相手には、少々使うのが怖い技だが大抵の相手は動揺するので強気で使っていこう。

動 酔歩

⇨ or 相手の攻撃に合わせて⇨

攻撃判定・種類 特殊動作 or 返し技　攻撃力 なし

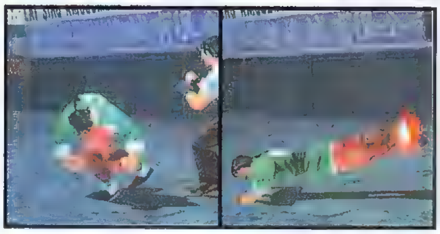


この技は少し特殊で、通常は酔拳の構えに移行する。その後はしばらく酔拳歩き状態になるので、専用の技が使用できるようになる。また、返し技としても使うことができ、これは相手に攻撃を受け流して相手の側面をとることができる。その後の状況が有利なので活用しよう。

酔 酔歩腿

酔拳歩き中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15

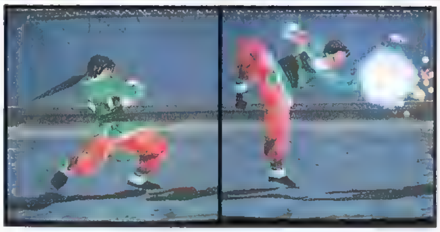


酔拳歩き中に出すことができる技で、うつ伏せになって両の足で蹴りを放つ技。姿勢が低く、相手の攻撃を避けながら攻撃できる。また、下段なのでヒットしやすくダウン攻撃にもなるので使える。また、この技を出した後は相手が足側うつ伏せ状態になるのでその状況を利用していこう。

酔 酔虚撃

酔拳歩き中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



酔拳歩きをしているときのみ出せる技。いかにもそれらしい構えから拳を放つ。また、ヒットさせると相手を吹き飛ばすことができるぞ。ただし攻撃判定は中段なものの、モーションが若干大きいのであまり使い勝手は良くない。これを使うなら酔歩腿を使った方が良いだろう。

鶴の構えはガード無用の迎撃態勢だ！

五形拳のなかでは最も派手な構えである鶴の構え。この構えはファランのフラミンゴと同じで、ガードができない構えになっている。ただ構えるだけでは痛い目を見るだけなので、有効な攻め方をマスターしよう。ここで是非決めたいのは跳鶴連撃だが、単純に狙ってもガードされるのがオチ。そこで、普段は徹底的に鶴爪を狙う。相手が2～3回喰らってくれたら、跳鶴連撃を狙おう。見栄えが良い上、強力だぞ。

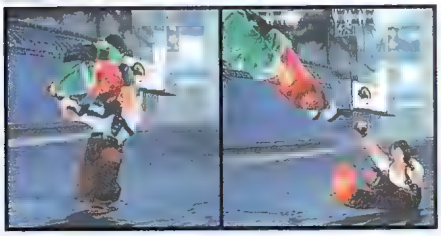


▲狙うは跳鶴連撃！これで決まり。

TEKKEN3

投 飛空脚
接近して or 背を向けて

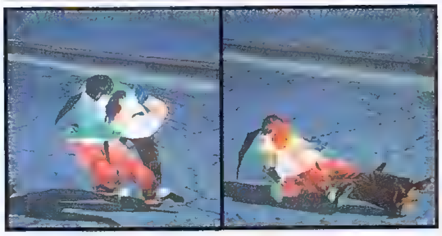
投げ抜け　攻撃力 30



相手の体に飛び乗り、腹部に蹴りを喰らわして相手を吹き飛ばし、それと同時に自分も後方へ高く舞い上がる。飛空脚の名の通り、空を飛ぶ技だ。通常投げなので、威力はさほど無いのだが投げた後の爽快感は下手なコマンド投げ以上のものがあるぞ。ストレス発散にはもってこいの技だ。

投 衿締め
接近して or 背を向けて

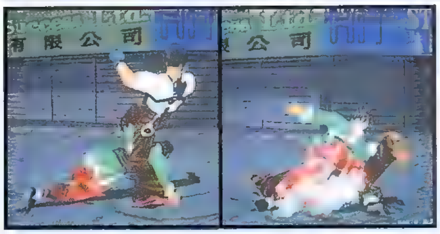
投げ抜け　攻撃力 30



相手の首に腕を回して相手を地面に押し倒した後に、着地と同時に相手の首関節を極める技。一見、チョークスリパーの様に思えるが、首を絞めるのではなく首を折っているので全く違う技だ。投げ抜けが飛空脚と逆ボタンになっているので飛空脚と織り混ぜながら使っていこう。

投 回身倒
相手の左側面で接近して or

投げ抜け　攻撃力 40



相手の股下に潜り込み相手の足をすくい上げ、後方へと体をひねりながら投げ倒し、そのまま相手の股を裂く様に相手の上にのし掛かる。レイらしい相手を小馬鹿にした投げ技だ。使い方としては、相手攻撃を横移動でかわすなどした時に使っていくのが良いだろう。

投 閃光乱舞脚
相手の右側面で接近して or

投げ抜け　攻撃力 5,10,25



相手の膝を蹴って相手の体勢を崩した所を顔面を蹴って相手をよろけさせ、そこに旋風連脚を叩き込む、文字通り乱舞といった感じの技。横投げなので、通常投げに比べて攻撃力も高い。閃光乱舞脚と回身倒どちらを使うかは、状況と好みで決めてしまって良いだろう。

投 押し倒し
背後から接近して or

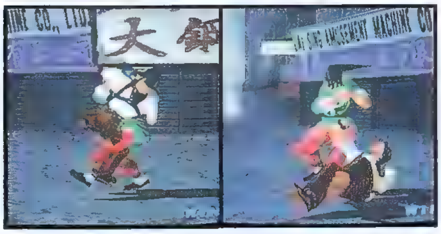
投げ抜け ×　攻撃力 50



背後から相手の肩を掴んで後方へ引き崩し、両手を前へ突き出して相手を前方に押し飛ばす技。背後投げなので投げ抜けはされないのだが、攻撃力が50と他のキャラに比べて低めになっているのが悲しい。威力が無いわけではないので、相手の背後をとったら狙っていこう。

投 払い倒し
接近して⇨➡

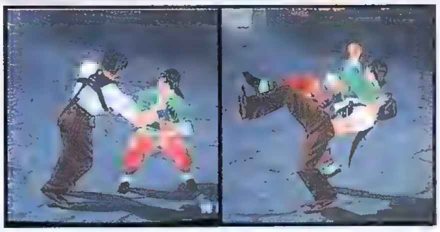
投げ抜け　攻撃力 33



相手を手前に引き込み足を掛けて転ばす技。コマンドが⇨➡なのでダッシュしてから出しやすいというメリットはあるのだが、見ためにも地味で、威力も通常投げに毛が生えた程度しかないので、この技を使うのなら倒落肘を使った方が良いだろう。投げ抜けは比較的されにくい。

投 倒落肘
➡

投げ抜け　攻撃力 35



相手の腕を取って回し、相手を後ろに倒す感じで体勢を崩し、上から肘打ちを落とす。攻撃力もそこそこで、見ためもレイらしく曲芸じみてて良い。コマンドも簡単で使い勝手が良く、投げ抜けボタンが2つ同時押しなので投げ抜けもされにくい。レイの投げの代表と言えるだろう。

投 瓶酔
龍の構え中に or 蛇の構え中に

投げ抜け　攻撃力 33



龍の構えか蛇の構えからしか出せない特殊な投げ技だ。相手を掴んで胸元で相手を何度も回し、体勢が崩れたところで後ろから殴り飛ばす。相手を回しているグラフィックをあまり見ていると眼が回り、攻撃力も33と低めだが、技の途中でと入力すると体力が回復するので使っていこう。

返 下段さばき
⇩ or ⇩ or ⇩ or ⇩

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



ほとんどのキャラが持っている下段攻撃用の返し技。相手の攻撃を受け流して上体を崩し、その後に攻撃を仕掛けるチャンスが訪れる。この後は駆け引きの勝負でもあるが返した側が有利なことは間違いないので強気で攻めていこう。また、レイは豹の構えで前進するだけで返してくれる。

新しく生まれ変わったレイは無敵か？

龍声中段脚からの五形拳など、一気に攻めやすくなった感のあるレイ。また、酔歩や豹の構え、虎の構え、下段さばきなど、返し技も備えている。寝ころがったり、振り返ったりするだけでも手がつけられない。そこで、これだけ様々な拳法を使いこなせるレイを使うなら、そのすべてを極めたいところだ。研究を重ね、ガンガン前に出て様々な構えで迎かえ撃とう。寝るだけのレイはもう古いぞ。

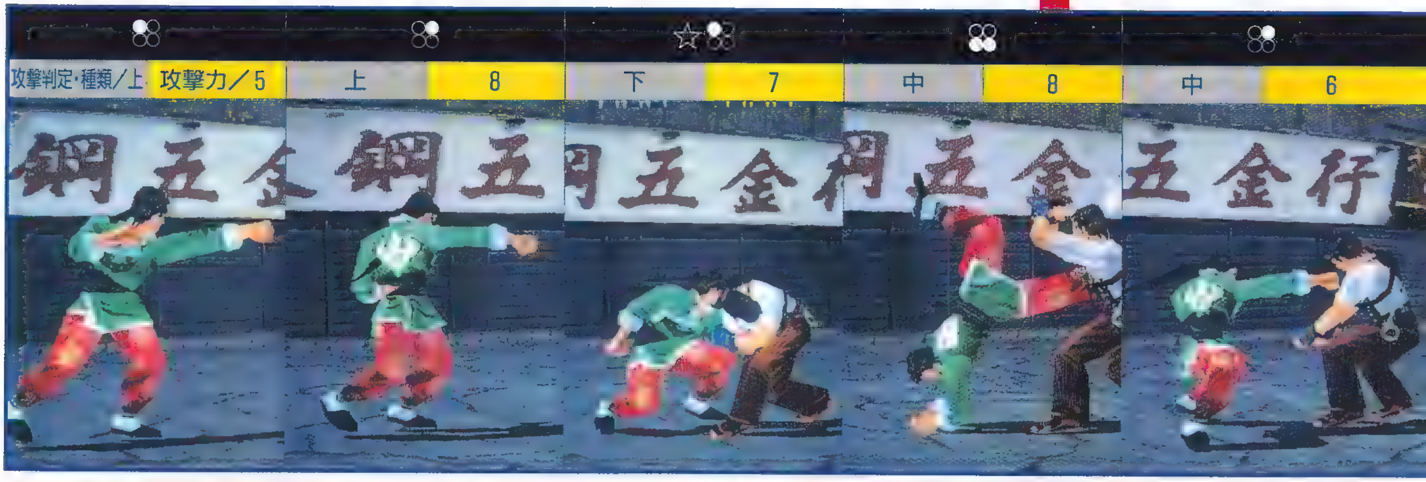


▲五形拳虎の構えで前に出ろ！

さばきの狙い方を研究しよう

『鉄拳3』になってほとんどのキャラが返し技を持つ様になったのは、どのような理由からだろうか。攻撃をガードしても反撃が安定しない『鉄拳』の世界において、やはり下段攻撃は納得のいかない部分が多かったということと考えても良いだろう。かといって下段攻撃をなくしたところで意味はない。そこで最良の処置を施したのがしゃがみパンチの判定と下段さばきの追加だと思える。そこで、せっかくのさばきを効果的に使わないのはもったいないので、レイを例にして考えて見よう。まずさばきとは何なのか。これは、相手の攻撃を受け流して隙を作り主導権を奪うためのものと考えればわかりやすいだろう。この動作に攻撃力はないのであくまでその後の駆け引きを面白くするためにとどまっているところが絶妙だ。また、レイには酔拳歩きに入る瞬間と虎の構え、豹の構えのそれぞれにさばきの要素がある。ただしこれは、レバーを前に入れ前進する必要があり、この動作を使って攻めて欲しいと意図してのことのはずだ。そこで相手を誘い込むように狙っていく。防御と移動を兼ねた攻撃だ。





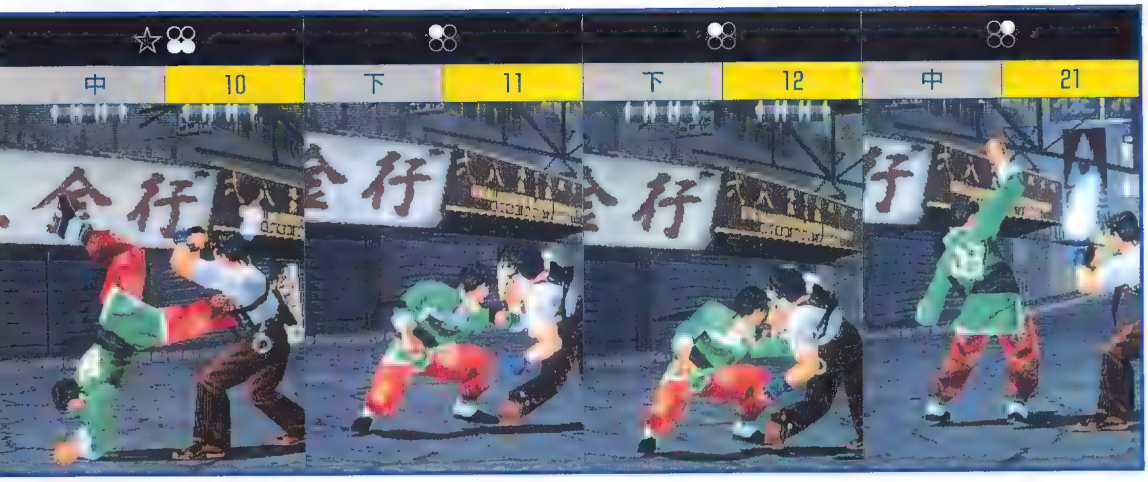
LEI WULONG

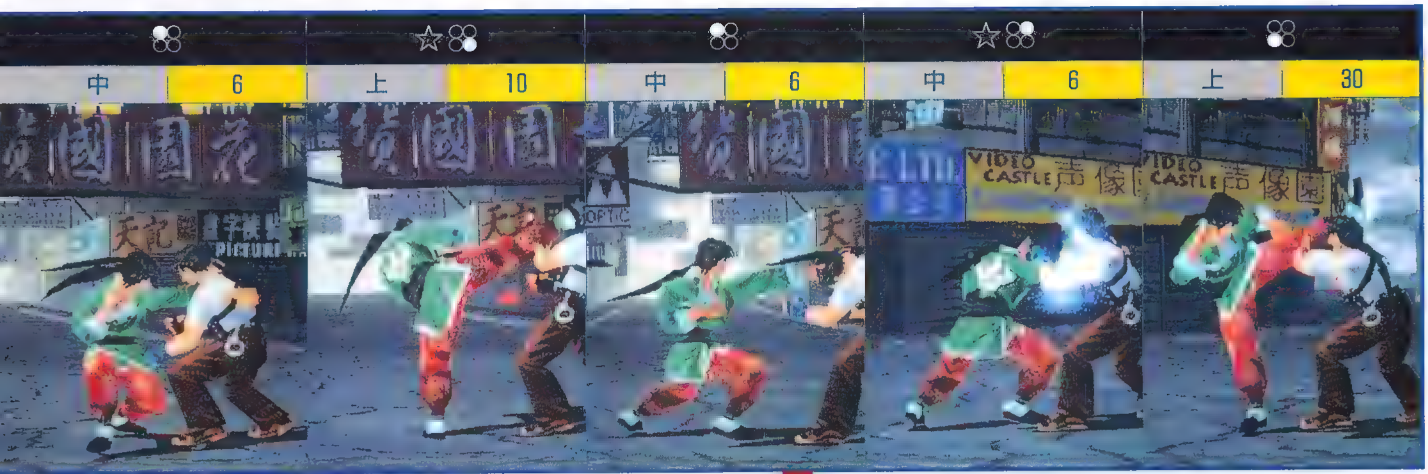
10 succession combination

レイ・ウーロン 10連コンボ

レイの10連コンボは2種類用意されていて、最初の始動技から8発目までが全く同じになっている。また、4発目から別のコンビネーションに分岐する9連コンボがあり。合計3種類のコンビネーションがある。ここでは、10連コンボと9連コンボに分けて説明する。その3種類のコンビネーションだが、はっきり言ってしまうとあまり使えない。なぜなら、最初の2発が上段攻撃なので3段目の背身下掃打をガードされやすく、さらに4発目の背刃落のモーションが非常に遅いのでほぼ確実に潰されてしまうからだ。ここで潰されるとどのコンボにも移行できないので、反応されにくい間合いから狙おう。

では、10連コンボについて。このコンビネーションを簡単に説明すると、ジャブから転身パンチを出して背身下掃打を出した後、背刃落を1発で止める。そこから龍声パンチを2発を出して、龍牙連撃につなげる連続技。5発目の龍声パンチは出が早く、隙なく龍牙連撃までつなげることができるので5発目以降は反撃を受けることはないのだが、7発目と9発目がガードポイントになっているため最後まで連続ヒットしない。おまけに4発目以降は全て立ちガー





ドできるので簡単に防がれてしまう。ここで有効なのは、8発目から分岐できるもう一つの10連コンボだ。これだと、9発目から下段攻撃の後掃燕舞になるので2択で使っていける。

そして9連コンボ。これは4段目の背刃落から10連コンボとは別の技でラッシュをかける9段連携技。背刃落をさらに2発繰り出した後に背身下掃打を2発出し、最後に背身崩壁で締めるレイの背後攻撃コンビネーションだ。6発目以降は攻撃判定が中・下・下・中と起伏に富んでいるので良いのだが、背刃落を出した時点で潰されることが多く、最後まで出し切ることは難しい。3発目の背身下掃打を出すと自分が背中向き状態になるのを利用して、その後に背身後掃燕舞や背身下掃打をもう一度出すなどの工夫をしよう。前作と同じ10連コンボしかないのが残念だ。



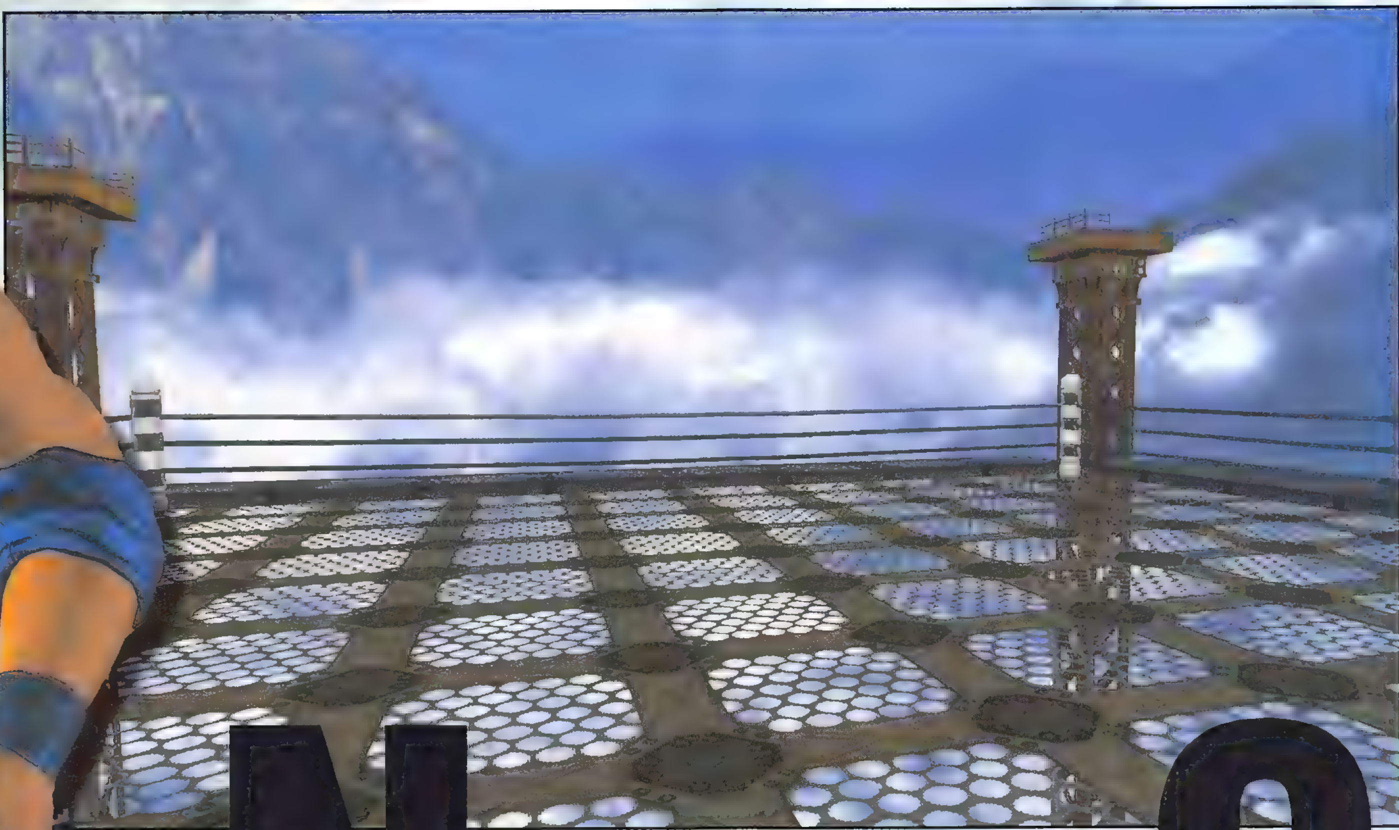
「アンガー・オブ・ビースト」

K

キング

　キングが経営する孤児院で育った少年。彼が24歳の時、キングは何者かによって殺されてしまう。光を失った孤児の中、彼は孤児院経営の為マスクをかぶる。しかし、子供の頃、見よう見真似で覚えた技だけでは強くなることができない。
　苦悩しながらもリングに上がる彼の前に、キングの跡継ぎの噂を聞いたアーマーキングが訪れる。
　そしてアーマーキングは彼のセコンドにつく。
　アーマーキングは、キングを死に追いやった人物が誰なのかを知っていたが、それよりも、今はこの24歳の青年を強く育て上げる事が、キングへの友情だと考えた。
　4年の歳月が流れた今、青年はキング2世として立派なレスラーに成長した。そして、彼はそこでキングを殺した人物が「闘神」であることをアーマーキングから知らされる。彼の震える拳に流れるアーマーキングの涙。彼は黙ったままアーマーキングの手をとり、今、世代を超えた友情がここに蘇る。



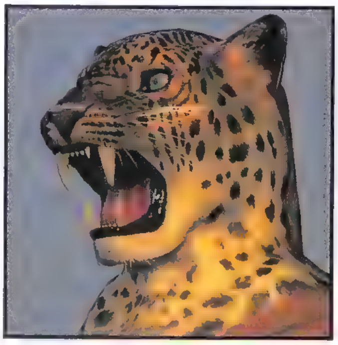




N G

P R O F I L E

国籍／メキシコ
格闘スタイル／レスリング
年齢、身長、体重、血液型／28歳、200cm、90kg、A型
仕事／プロレスラー、孤児院経営
趣味／子供達を喜ばせること
好きなもの／アーマーキングと交す勝利のビール
嫌いなもの／子供の涙



ORIGINAL ARTS

KING

［固 有 技］

キング

打 掌底

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 6、15(レバー前入れ時7、15)



前作のワンツーパンチから変更された技。ハイブリッドレスラーのような打撃技になった。掌底の一発目の攻撃力が、ワンツーパンチよりも低く、リーチや判定など若干に弱体化が見られる。掌底アッパーと投げの2択に使おう。

打 掌底アッパー

掌底中

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



掌底からのコンビネーションで、中段攻撃の掌底アッパーを繰り出す。前作のワンツーアッパーから変更された技。技の出かかりに隙があるのが難点だが、掌底アッパーは10連コンボの最初の連携でもあるので使い勝手は決して悪くない。10連コンボを警戒させて、投げを狙うのに使おう。

打 ドロップキック

or

攻撃判定・種類 中(ガード後よろけ)　攻撃力 25



ガードさせれば反撃を受けない中段攻撃技ではあるが、技の出が遅く、自分がダウン状態になってしまうので使い方の難しい技。また、しゃがんでいる相手にヒットしづらいのも難点。少し走ってから技を出すので、助走の間に潰されない間合いで突然出すのが基本的な使い方だろう。

打 サテライトドロップキック

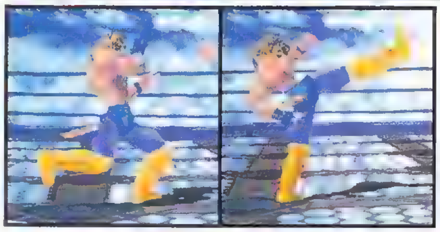
攻撃判定・種類 上(ガード後よろけ)　攻撃力 40



ドロップキックの強化版。ダメージは高いのだが、判定は上段（中段判定になる場合もある）なので、ドロップキックよりも使い勝手は良くない。中距離から遠距離の間合いでカウンター狙いで決めよう。またドロップキック同様、ガードさえさせれば反撃を受けることはない。

打 ジェイルキック

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



前作同様の技。判定が強く中段攻撃なので結構使える。至近距離や中距離で出すとカウンターを取りやすいのが特徴だ。また、しゃがんでいる相手や突っ込んで来る相手を迎え撃つ場面では、かなり信頼のおける技でもある。ただし避けられやすく、返し技で取られるので乱発は禁物だ。

打 ナックルボム

攻撃判定・種類 中　攻撃力 35



ジャンプしてスレッジハンマーを出す技。起き攻めに使えなくもないが、あまり向いてない。ガードさせれば反撃は受けないものの、いまいち使い勝手は良くないので普段はあまり使う必要のない技だ。ただし、相手がエディとなると話は別。踊って近づけないエディには多用していこう。

打 アリキック

or (カウンター時 or)

攻撃判定・種類 下、下、下(カウンター時　下、下、下、下、下)　攻撃力 13、7、7(カウンター時　17、7、5、4、3)



通常時は3発、カウンター時は5発連続で出せる。ただし、2発目（カウンター時は3発目）からガードが間に合い、硬直の隙に反撃を受けるので注意。また、スピニングスマッシュに移行も可能だ。ダウン攻撃にも使える。

打 スピニングスマッシュ

アリキック1発目の後に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10

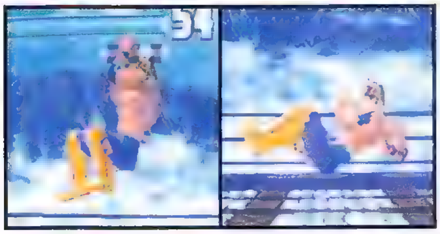


アリキックからの連携技。中段攻撃なので、アリキックとの2択になるが、ガードされると硬直の隙に反撃を受けるので多用は禁物。また、アリキックがカウンターヒットした場合はアリキックの1～3発目からも出せるで、アリキックのヒットマークに注意を払って使い分けよう。

打 エルボードロップ

⇧ or ⇖ or ⇦

攻撃判定・種類 中　　攻撃力 35

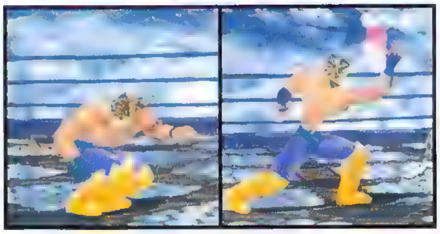


大ジャンプで上空まで跳び上がり、エルボーを落とす技。間合いの調整が難しく、ヒットさせるのは非常に困難。ダウン攻撃として使うことはできるが、基本的にはナックルボムと同様に対エディ戦で使っていくことになる。中間距離で突然使っていくというのもいいだろう。

打 スマッシュアッパー

⇨⇨

攻撃判定・種類 中　　攻撃力 20



前作同様の技。ただし、今回はカウンターヒットした際に相手を浮かすことができるようになったのが大きい。中距離からカウンターを狙って決め、空中連続技を叩き込もう。モーションの似ているグランドスマッシュと打ち分けると効果的だ。ただし、避けと返し技には注意して使おう。

打 グランドスマッシュ

⇨⇨☆

攻撃判定・種類 下　　攻撃力 6



起き上がり攻撃にも使える下段攻撃。カウンターヒットすると相手をうずくまらせることができ、ジャガーバックブリーカーとジャンピングパワーボムに移行できる。手堅く893・Kやブルータルサイクロンを決めるのも良いだろう。

投 ジャガーバックブリーカー

グランドスマッシュカウンターヒット時に

投げ抜け　　攻撃力 30

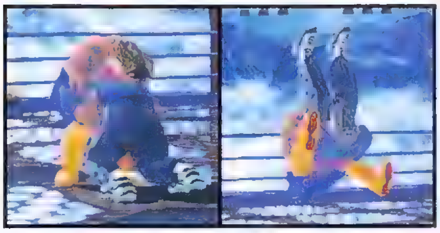


グランドスマッシュをカウンターヒットさせたときにのみ出せる投げ技。いわゆるカナディアンバックブリーカーだ。ジャンピングパワーボムを失敗するとよくこれになる。ダメージはジャンピングパワーボムの半分しかないが、投げ抜け対策として使っていくといいだろう。

投 ジャンピングパワーボム

グランドスマッシュカウンターヒット時に ⇧⇩

投げ抜け　　攻撃力 60

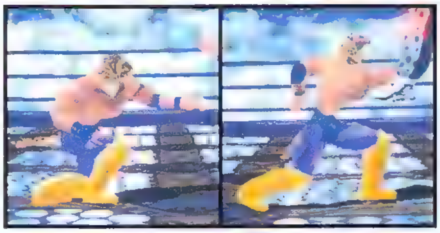


ジャガーバックブリーカー同様、グランドスマッシュから移行する技。下段投げに同じものがあるが、こちらの方が与えるダメージが高い。グランドスマッシュがカウンターヒットしたときは、躊躇せずにこれを狙う。ただし、相手も当然警戒しているので、投げ抜けには注意しよう。

打 ダイナマイトアッパー

⬇⬊

攻撃判定・種類 中　　攻撃力 20

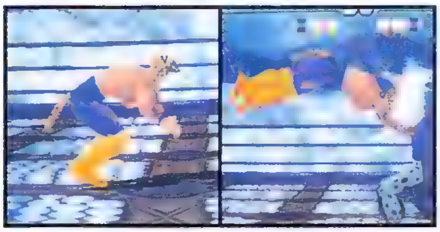


しゃがみ状態から繰り出すアッパー。ヒットさせると相手を浮かせることができるのが特徴だ。この後に空中連続技で追い打ちをかけるのを忘れないように。使える技ではあるのだが、しゃがみ状態からでないと出せないので使い方が難しい。相手の投げや攻撃を避けたときに使おう。

打 フライングクロスチョップ

⇨⇨

攻撃判定・種類 出始め上、後半下(ガード後よろけ)　　攻撃力 15

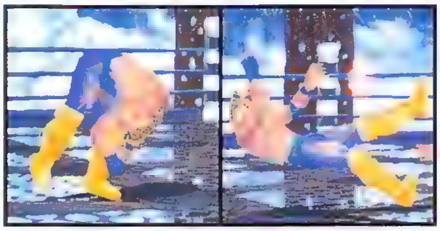


前作との主な変更点はない。ガードが変わっているので、絶妙の間合いから出すとヒットしやすい。残念ながらダメージは低目に設定されているが、ルチャドールには不可欠な技なので、積極的に使っていきたい。ダウン攻撃としても使うこともできるということを覚えておこう。

打 フランケンシュタイナー(投げ間合い外)

⇧

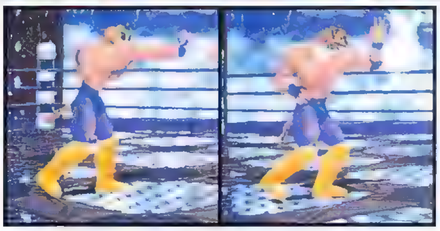
攻撃判定・種類 中　　攻撃力 15



投げ技のフランケンシュタイナーが避けられたときにこの技になる。モーションは大きいものの、投げ間合いで出せば攻撃と投げのどちらかになるので非常に便利な技。おまけにダウン攻撃にも使える。ただし、返し技で取られると豪快なジャンピングパワーボムを受けるので注意しよう。

打 ライトストレート⇨レフトアッパー

攻撃判定・種類 上、中　　攻撃力 10,12(レバー前入れ時12,10)

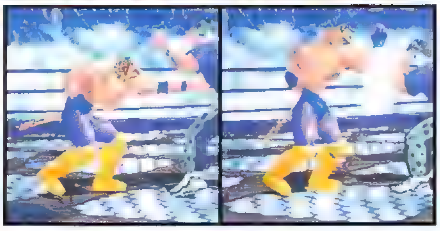


掌底アッパーの最初の1発目を省略したコンビネーション。2発目から中段攻撃であるアッパーが出せるので使い勝手は良い。ただし、出るまでは若干遅いので注意しよう。ちなみに、技名は前作と同じだが、今回は掌底アッパー同様にオープンハンドの打撃技になっている。

打 レフトストレート⇨ライトアッパー

しゃがみ途中に

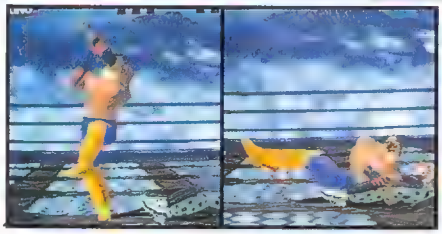
攻撃判定・種類 特殊中、中　　攻撃力 5,15



しゃがみパンチを出した後、すぐに右手による掌底アッパーを繰り出すコンビネーション。ダメージはさほどではないが、出るのが早く使い勝手がかなり良い。とりあえず間合いを縮めたいときは、有効なコンビネーションなので多用していこう。ただし、リーチは短いので注意が必要だ。

打 エルボースティング

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



その場からエルボードロップを落とす技。技の出は遅いが、ダウン攻撃として使うことができる。また、あまり使える技ではないもののしゃがんでいる相手がモーションに見とれて喰らってくれることもある。リバースゴリースペシャルボムを失敗するとたまにこれになるので注意しよう。

打 893・K

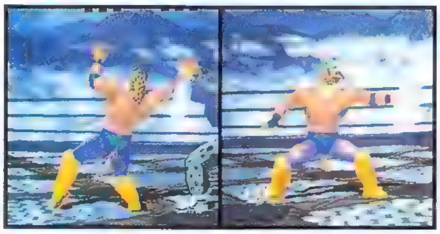
攻撃判定・種類 上　攻撃力 20(クリーンヒット時30)



今回からの新技。出るまでかかなり早く、判定も強力なので非常に使える。また、至近距離でガードさせれば反撃は受けない。ただし、出した後に背を向けてしまうので、空振りは十分注意しよう。カウンターで狙うと効果的だ。ムーンサルトボディプレスで追い撃ち攻撃を狙おう。

打 ブルータルサイクロン

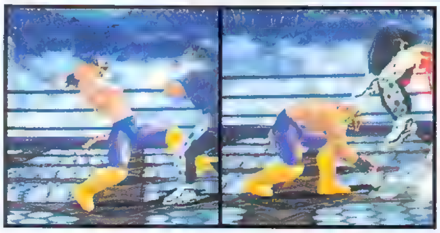
攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 15、21



エルボースマッシュから水平チョップのコンビネーション。最初の攻撃がヒットすると、2発目も確定する連続技。ダメージが高く、使い勝手が良い。また、少しだけディレイが可能で横移動中からでも出せるのがポイントだ。ただし、1発目で止めると背を向けてしまうので注意しよう。

打 ブラックボム

攻撃判定・種類 中　攻撃力 28



しゃがみダッシュからスレッジハンマーを出す新技。カウンターヒットさせると、相手は地面に叩きつけられた勢いでバウンドして宙に浮く。もちろん、浮いている間に空中連続技で追い打ちが可能だ。コマンド投げとモーションが同じなため、2択攻撃に使っていきたい技だろう。

打 レッグブレーカー

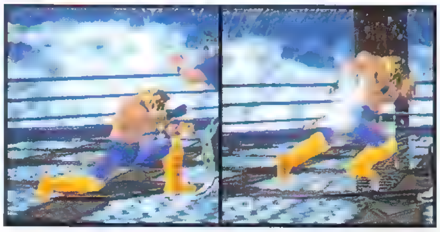
攻撃判定・種類 下　攻撃力 21



相手の足元を腕で薙ぎ払う技。今回から加わった強力な下段攻撃だ。しゃがみ状態からしか出せないのと、モーションがかなり大きいのがネックではあるが、使える部類に入る技だろう。また、ダウン攻撃に使うのも有効で、起き上がり方を知らない相手には、連続で決め続けることも可能。

打 ショルダータックル

攻撃判定・種類 中　攻撃力 40



アーマーキングの使っていたブラックショルダーアタックに似た技。今回のキングは師匠がアーマーキングなので、伝授された技の一つだろう。出るまでのモーションが大きく避けられやすい上、ガードされると反撃を受けるので注意。起き上がりキックの隙に合わせて決めるのが有効だ。

打 レッグラリアット

横移動中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 60



横移動中から出せる強力な技。いわゆる稲妻レッグラリアットだ。判定が上段なものの、カウンターヒットすれば大ダメージを奪えるのでピンチの時に狙っていこう。相手が慣れていなければ、良く決まってくれるが、上級者には事故でもないとまず決まらない。出しすぎに注意しよう。

打 アローストレート

横移動中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 30



横移動中から出せる技の一つで、弓を引いてからパンチを放つ。この技もアーマーキングが使っていた技。上段判定な上、出るまでのモーションも非常に大きいため使い方が難しい。ただし、出した後は隙も少ないので、技を置いておく感じで出すのが良い使い方だろう。

キングの特権であるダウン投げとしゃがみ投げを極めろ!

今回のキングは、投げ技の数がよりいっそう増えている。しかも、どんな状況からでも投げを決めることができるので、これらを効果的に使って理想のプロレスラーを目指してみよう。

まずは、ダウン投げの狙い方から。これは、その名のとおりダウンしている相手に投げを決めるものだが、確定する瞬間はないと思って良いだろう。もちろん、相手が起き上がりを怠っていれば決められるが、これでは確率が低い。そこで有効なのは、常に起き上がりに技を重ねておくことだ。こうすると、相手はカウンターヒットを警戒するので、寝ている時間が長くなり確率が上がる。ちなみに、重ねる技はアリキックからのスピニングスマッシュが比較的お手軽なのでお薦めだ。

そして下段投げ。これはしゃがんでいる相手を投げる技だが、正面からでないと入らず、投げ間合いも狭いので非常に難しい。また、相手が技を出していると投げ判定が立ち投げに変わるのもネックになっている。ブラックボム等の潜り込む動作を利用して狙おう。

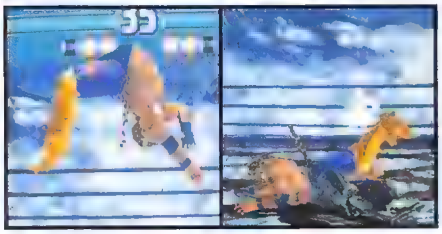
これらの投げ技はキングだけの特権なので、絶対にマスターしたい。



不 ムーンサルトボディープレス

[ボタン] or 背を向けて[ボタン]

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 25



ガード崩しはダメージがないので、この技がキングの持つ唯一の完全ガード不能技といえる。ダウンの相手にも決まり、避けに対しても強い。相手がモーションに見とれているとヒットしやすい。ただし、ダメージはガード不能技にしては低い。背を向けていても出せる事を覚えておこう。

不 ジャガーインパクト

➡[ボタン]

攻撃判定・種類 上段ガード不能技　攻撃力 50



左腕によるラリアット。出るまでが遅いが、上段ガード不能なので立ちガードを潰すことができる。起き上がりに重ねたりするとたまに喰らってくれる。ちなみに今回のキングは左腕にしかサポーターを付けてないのがポイント。これはこの技にかける意気込みの表われだろうか。

不 ターンラリアット

背を向けて[ボタン]

攻撃判定・種類 上段ガード不能技　攻撃力 50



背中を向けているときに出せる上段ガード不能技。回転を加えた右腕でのラリアット。普段の反対の腕で決める、切り札的意味合いの強い技だ。狙うチャンスは、ブルータルサイクロンの1発止めの後や893·Kの後が良いだろう。ただし、たまに軸がずれて当たらないので注意しよう。

不 ガード崩し

接近して⇨➡[ボタン]

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 なし



相手の胸を押し、上体を崩す技で、ダメージは与えられない。しゃがんでいる相手にも決まるので投げ技ではないが、投げを決める感覚で出すのが良いだろう。この後に入る技があるのかは微妙なところ。ジャイアントスイングとジャンピングパワーボムの2択で攻めるのが効果的だ。

投 アルティメットタックル

⬇[ボタン] or ⬊[ボタン] or ⇨⇩⬊[ボタン]

投げ抜け [ボタン]　攻撃力 5

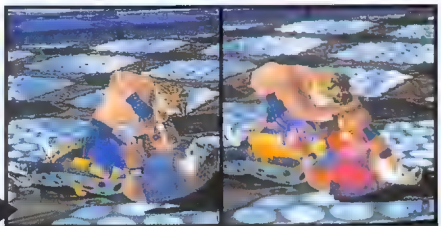


相手を両腕タックルで倒す技。ここからタックルパンチ、腕拉ぎ十字固め、膝十字固めに移行できる。相手の意表をついて使うと効果的だ。ただし、相手まで届かないと効果がないので、有効範囲をしっかり把握してから使おう。

投 タックルパンチ

タックル後に[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]

投げ抜け [ボタン] or [ボタン]　攻撃力 5,5,5,5,5



アルティメットタックルが成功したときに使える馬乗りパンチ。最大5発まで殴ることができる。また、3発で止めれば腕拉ぎ十字固めと膝十字固めに移行が可能だ。ちなみに、左パンチから始めても交互にボタンを押せば出せる。なるべくなら3発で止めて、関節技に移行しよう。

投 腕拉ぎ十字固

タックル後に[ボタン]

投げ抜け [ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]　攻撃力 25



相手の腕を極める関節技でシューターにはなくてはならない技。アルティメットタックル直後とタックルパンチ3発目から移行できる。ポール、仁、キング、ニーナは、投げ抜けが右パンチを一回多く押すだけで返し技になる。

投 膝十字固

タックル後に[ボタン]

投げ抜け [ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]　攻撃力 20



相手の膝関節を極める関節技。アルティメットタックルとタックルパンチ3発目から移行できる。その後、カゼスペシャルを決めよう。また、腕拉ぎ十字固同様、同じ技を使うキャラには同じ技で返されるので注意。腕拉ぎ十字固と使い分けて、投げ抜けや返し技を防ごう。

投 レイジウインド

腕拉ぎ十字固中に[ボタン]

投げ抜け ×　攻撃力 10

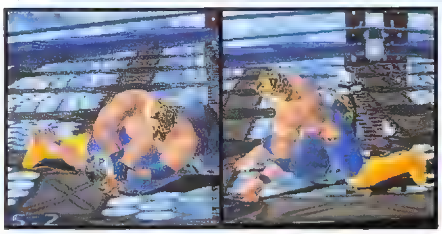


腕拉ぎ十字固を決めた後、腕を垂直に伸ばして肩を極める。投げ抜けをされないので、腕拉ぎ十字固が決まったときは必ず入力をしよう。簡単なので、ほぼ確実に決めることができる連携だ。ちなみに、タックル〜パンチ×3〜腕拉ぎ十字固〜レイジウインドまで決めるとダメージは55。

投 カゼスペシャル

膝十字固中に[ボタン]

投げ抜け ×　攻撃力 20,20

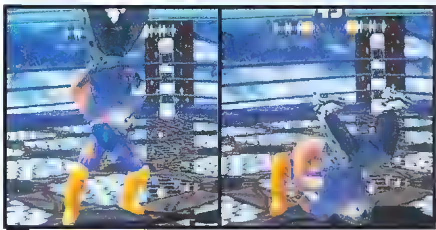


膝十字固を決めた後にダブルリストロックで腕を極め、すぐに相手をうつ伏せにしながらドラゴンスリーパー気味に首を極める技。タイミングがシビアなので難しい。膝十字固で膝を極めるときの音を目安にボタンを押すのがコツだ。ちなみにボタンは同時押しでなくても出せる。

投 ジャガードライバー

接近して⇩⇦➡

投げ抜け　攻撃力 25



ここから、ボストンクラブとアーチロックフェイスバスターに移行できる。今回は投げ途中にキックボタン同時押しで抜けられるようになったため、基本的に投げ抜けできないアーチロックフェイスバスターに移行していこう。

投 ボストンクラブ

ジャガードライバー中に10フレーム待って

投げ抜け ×　攻撃力 25

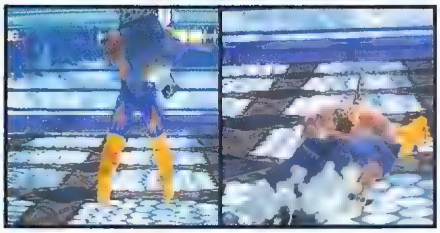


ジャガードライバーを決めた後にすかさず逆エビ固めに移行する投げのコンビネーション。ダメージは合計で50だ。タイミングは相手を持ち上げてから素早くボタンを入力する感じで出るはず。ジャガードライバーが成功したときは抜けられないことを祈りつつ狙っていこう。

投 アーチロックフェイスバスター

ジャガードライバー中に

投げ抜け ×　攻撃力 30

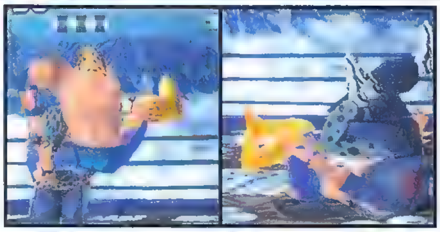


ジャガードライバーからフェイスバスターに切り替える技。この投げの方がジャガードライバーよりも少しだけダメージが高い。前回はボストンクラブが確定技だったので必要がなかった技だが、今回はジャガードライバーが簡単に抜けられるため重要な技だ。入力は早めに行おう。

投 スイングDDT

接近して or 背を向けて

投げ抜け　攻撃力 35



キングの通常投げの一つ。ココナッツクラッシュがコマンド投げに変更され、その代わりに加わった新しい投げ技。相手に飛びついて体を捻りながらDDTを決める。とりあえず投げを決めておきたい場面で使える。投げ抜けをされないようにブレンバスターと併用して使っていこう。

投 ブレンバスター

接近して or 背を向けて

投げ抜け　攻撃力 35

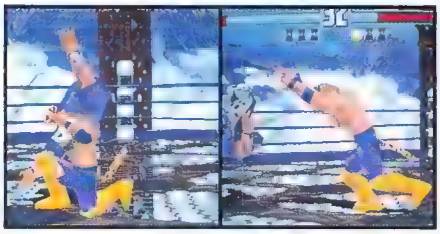


毎回アレンジを受けている通常投げ。今回は相手を引き抜くように持ち上げて叩きつける。攻撃力はスイングDDTと同じなので、好みの方を使っていこう。ただし、あまり片寄った使い方をすると簡単に投げ抜けされるので注意。相手のわずかな隙に対し、反撃技として使っていこう。

投 アルゼンチンバックブリーカー

相手の左側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 20、20



相手の左側面を取ったときに通常投げコマンドを入力するとこれになる。相手を高くリフトアップしてからアルゼンチンバックブリーカーを決め、前方に放り投げる技。ニークラッシャーよりもダメージが低く、相手は仰向けになってしまう。しかし、痛そうなグラフィックは必見だ。

投 ニークラッシャー

相手の右側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 42



相手の右足に攻撃を絞った投げ技。この後は好きなダウン投げを狙おう。フィギアフォーレッグロッグを決めれば非常にプロレス的で良いぞ。また、避けてから投げるときはキャノンボールバスターに化けないように左ボタンで行うのを勧めたい。非常に使えるので横投げはこれにしよう。

投 ハーフボストンクラブ

背後から接近して

投げ抜け ×　攻撃力 60



相手の背後を取ったときに左ボタンで投げるとこの投げが決まる。相手の足を取って無理やり片逆エビ固めを決める技。背後投げだけにダメージが高く、投げ抜けされないのがポイント。ただし、ストレッチバスターの方が攻撃力が高い。確実にダメージが欲しいときに使おう。

投 コブラツイスト

背後から接近して

投げ抜け ×　攻撃力 60

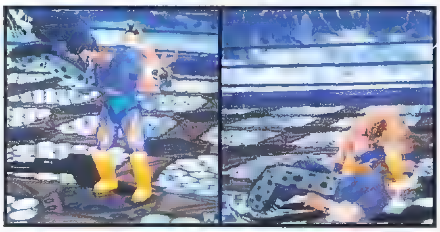


プロレスの代表的な技の一つ。相手の背後から右ボタンの投げコマンドを入れるとこれになってくれる。ダメージも投げた後の状況もハーフボストンクラブと変わらないので、好きな方を使うと良いだろう。ハーフボストンクラブ同様、すぐにダウン投げを狙うのを忘れないように。

投 ストレッチバスター

背後から接近して ⇨➡

投げ抜け ×　攻撃力 75



背後コマンド投げ。できるだけ背後を取ったときはこの技を入れるようにしよう。ただし、ダッシュして決めるのは難しいので、そのときはハーフボストンクラブかコブラツイストの方が無難。ロープ投げ～後方取りの後に狙ってみるのがお薦め。相手の反応が遅れれば見事に決まる。

投 スタンディングアキレスホールド

相手に接近して⇨⇩

投げ抜け　　攻撃力 30

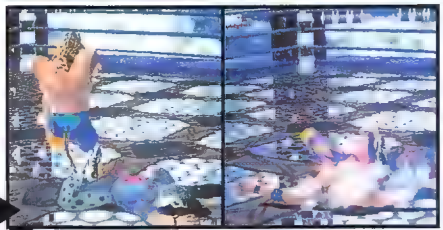


前作から加わった関節技のコンビネーションに移行するための技。この技の後は前作どおりインディアンデスロック、S. T. F、スコーピオンデスロックの３つの技に移行できる。ダメージを重視せずに好きな技に移行しよう。

投 インディアンデスロック

スタンディングアキレスホールド中に

投げ抜け　　攻撃力 30

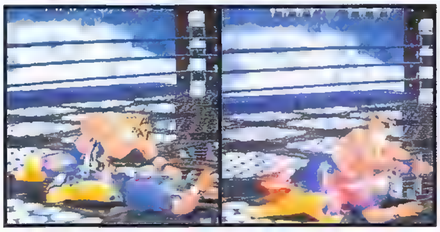


この技は、投げ抜けがされにくい上にロメロスペシャルに移行できるという利点がある。スコーピオンデスロックやS. T. Fにいくよりも使える技なのは間違いない。ただし、ここで止めるとダメージは一番少なくなってしまうので、確実にロメロスペシャルまで繋げよう。

投 S. T. F

スタンディングアキレスホールド中に

投げ抜け　　攻撃力 35

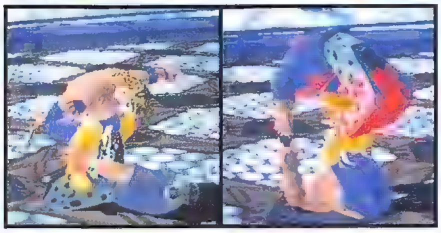


基本的には、あまり使う必要がない技。前作よりも決めやすく感じるので失敗しにくいのが利点だろう。この技が好きならば使っていこう。また、893・Kを乱発気味に使った後は、この技で締めてお茶を濁すのが良いかもしれない。ただし、投げ抜けも簡単なのをお忘れなく。

投 ロメロスペシャル

インディアンデスロック中に

投げ抜け ×　　攻撃力 50

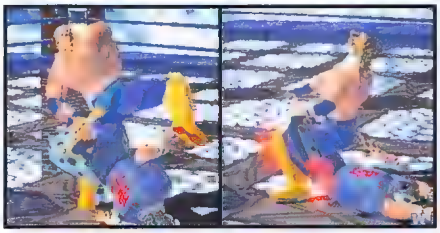


インディアンデスロックから移行できる技で、ダメージが高く投げ抜けもされないので非常に強力。また、コマンドも簡単になったので嬉しい限りだ。ただし、ダメージを与えるまで時間がかかる。ちなみに、この時点で奪えうるダメージは110。ルチャドールの誇りをかけて決めよう。

投 スコーピオンデスロック

スタンディングアキレスホールド中に

投げ抜け　　攻撃力 40



インディアンデスロックから移行する技のなかでは安定してダメージを与えられる技。いわゆるサソリ固めだ。また、一部では会長スコーピオンと呼ばれている。使い勝手は良いがダメージを与えるまで長いのが欠点。ニークラシャーを決めたときはこれで締めるのも良いだろう。

投 DDT

接近して⇩⇧⇩

投げ抜け　　攻撃力 55

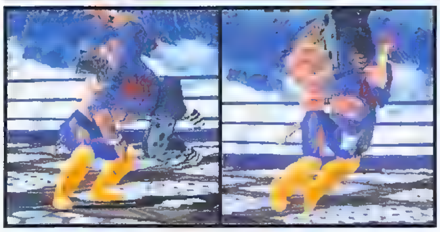


前作から加わった投げ技だが、コマンドが変更されている。ただし、ダメージや投げ間合いの広さは相変わらずなので安心しよう。問題はコマンドで、その性質上しゃがみ状態からでないと出せなくなったのが痛い。技の硬直時間を利用するなどの工夫をして狙っていこう。

投 ツームストンパイルドライバー

接近して⇨

投げ抜け　　攻撃力 58



相変わらず強力な投げ技に変わりはないのだが、ダメージが少し低くなってしまった。そのかわり、投げた後はダウン投げが決まりやすいので狙っていこう。ただし、この技は投げ間合いが狭いので注意。また、すぐにムーンサルトプレスを狙うのも基本的な技の連携としてお薦め。

投 ジャイアントスイング

接近して⇨⇦⇧⇩⇧⇨

投げ抜け　　攻撃力 70

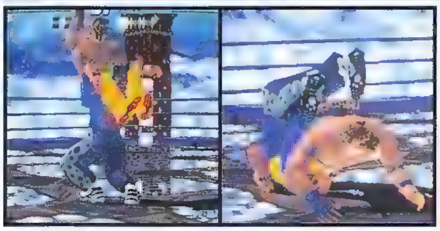


前作同様、投げ間合いがかなり広くダメージも高いので使える技。ただし、今回は受け身のシステムが加わったため、安定してダメージを与えることができない。ちなみに、受け身を取られるとダメージは半分の35まで軽減される。それでも、キングには欠かせない技には変わりないだろう。

投 フランケンシュタイナー（投げ間合い内）

接近して⇧

投げ抜け ×　　攻撃力 45（ガードしなかった時15＋45）

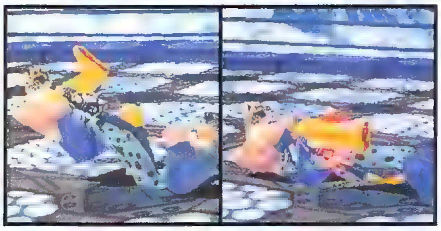


打撃技にもなる便利な投げ技。ダメージも高く、相手がガードできない状況で決めれば、ダメージが60とさらに高くなる。Jr.戦士には欠かせない技だが、あまりにも便利なので多用は考えもの。プロレスラーはただ勝てば良いわけではないので、流れを考えて使おう。

投 フィギアフォーレッグロック

接近して

投げ抜け　　攻撃力 32



相手の足を取り、無理やり四の字固めを決める技。この技は通常投げよりもダメージが低い上、投げ途中にキックボタン同時押しで逆四の字固めで返されるというリスクもある。勝つためには必要のない技といえるが、相手の技を受けてこそ真のプロレスラーなので使っていこう。

投 ロープ投げ

接近して←

投げ抜け ×　攻撃力 なし

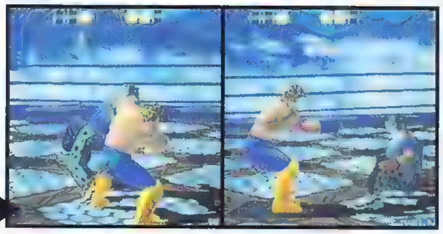


相手を掴んで振り回し、勢いをつけて前方に走らせる技。いわゆるハンマースルーで、この後に背後から攻撃にいける。また、ボタンを組み合わせることで投げ方を変えることが可能だ。ちなみに、この技自体にはダメージはない。

投 ロープ投げ～引き戻し

接近して←

投げ抜け　攻撃力 なし



ロープ投げで相手を振り回す前に入力するとこの技になる。相手を振り回すと見せかけて引き戻す技。相手に与えるダメージはなく、間合いを離す効果しかない。また、投げ抜けされると相手に右側面を取られるので注意しよう。駆け引きの勝負に持ち込めるので遊び心で使ってみよう。

投 ロープ投げ～投げ飛ばし

接近して←

投げ抜け　攻撃力 8

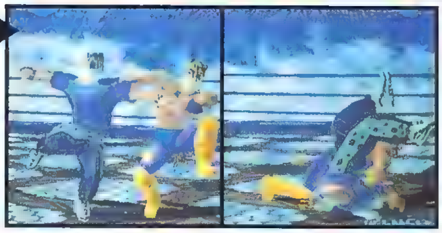


ロープ投げで相手を振り回す前に入力すれば、相手を後方に投げ飛ばす技になる。投げ飛ばした後は、すぐに走ってダウン投げを決めにいこう。また、投げ抜けされても互いに横向きになるだけでなのでリスクもない。ロープ投げ技のなかでは、最も使い勝手の良い技だろう。

投 ロープ投げ～叩き付け

接近して←

投げ抜け　攻撃力 10

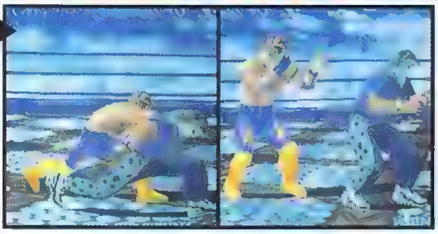


ロープ投げで振り回す前に入力するとこの技になる。相手を振り回した後、相手の頭を掴んで地面に叩きつける。叩きつけた後はやはりダウン投げを狙いにいこう。ただし、投げ抜けされると相手に背後を取られ、ほぼ確実に攻撃を受けるハイリスクな技なのでそのことを忘れないように。

投 ロープ投げ～後方取り

接近して←

投げ抜け　攻撃力 なし

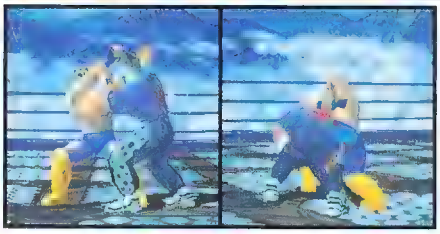


ロープ投げで相手を振り回している間にこのコマンドを入力するとこの技になる。ロープ投げと見せかけて相手の後方を取る技で、この後にはほぼ確実に技を決めることができる。出の早い中段攻撃を出すのが手堅いが、背後投げを決める数少ないチャンスなのでできるだけ投げを狙おう。

投 ココナッツクラッシュ

接近して

投げ抜け　攻撃力 30

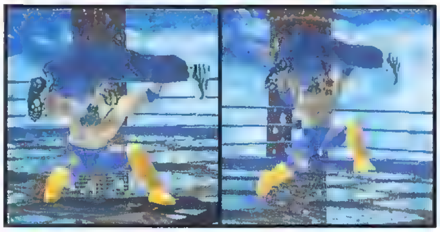


前作までは通常投げだった技で、いわゆるヤシの実割り。投げ技の中では、ダメージは通常投げよりも低く、決めた後の状況もあまりよくない。また、投げ抜けも簡単にされるおまけ付き。全く使う必要がない技だが、反対にこれを使うキングは絶好調で、余裕のある証拠だろう。

投 マッスルバスター

⇩⇧←

投げ抜け　攻撃力 50



新技で、今回のキングのフェイバリットホールドといって良い投げ技。知る人ぞ知るこの技は、首と股関節を極める複合技で、投げた後には首の骨が折れ股が裂ける程のダメージを与えるらしい。投げ間合いも広く、コマンドも易しいので非常に使える技だ。最後の決め技として狙おう。

投 ジャンピングパワーボム

相手しゃがみ中に接近して⇩ or ⇩

投げ抜け　攻撃力 45



今回から加わった下段投げ。投げのグラフィックは、グランドスマッシュからのそれと変わりない。基本的にしゃがみ状態の相手を正面からしか投げることができないので、決めるのはかなり難しい技。相手が『鉄拳』に慣れてないと２択で狙っても素直にしゃがまないので絶対決まらない。

どんなスタイルでも闘えるキング２世は理想のレスラーだ!

キングに憧れた少年は、アーマーキングによって鍛えられた。そのおかげか、キング２世は前作のキングとアーマーキングの技を使うことができる。また、どこで覚えたのかキックやサブミッションも上手く、シュートをやらせても十分強いレスラーだ。そこで、強力な投げコンボを狙うだけでは面白くないので、この豊富な技を使いこなして自分の好きなスタイルを確立しよう。たとえば、彼の本来のスタイルであるルチャリブレのスタイルで闘うのならば、フライングクロスチョップ、キャメルクラッチ、ロメロスペシャルなどの技は是非とも使っていきたい。もちろんフィニッシュはマッスルバスターだ。だが、同キャラ戦で相手のキングがあまりにもショッパイと感じたら、関節技を多用してシュートを仕掛けるのも良いだろう。また、２Ｐカラーを選択してアーマーキングのようにルード（ヒール）的なファイトに走るのも面白い。ただし、対戦相手にスタイルを押しつけるのは反則なのでしないように。プロレスが好きな人、そして投げ技が好きな人は、このキャラクターをぜひ使ってほしい。



投 ストラングルホールド

仰向けダウン相手の上半身側で or

投げ抜け　攻撃力 28

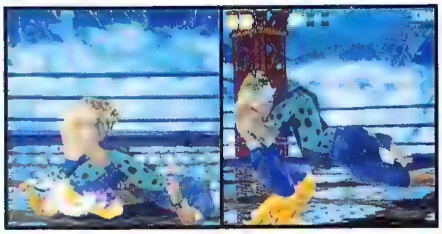


今回から加わったダウン投げ。仰向けでダウンした相手の首を極める絞め技。狙うタイミングは、ツームストンパイルドライバーやDDTの後が決めやすくお薦めだ。この技を決めた後は相手の横に立つが、ダウン投げを狙うよりもダウン攻撃や起き上がりに技を重ねた方が良いだろう。

投 ジャイアントスイング

仰向けダウン相手の下半身側で

投げ抜け　攻撃力 30



相手が仰向けでダウンしているところをジャイアントスイングで投げるダウン投げ。普段よりも少ない回転数で相手を放り投げる。ちなみに、受け身を取られるとダメージは半分になるので、フィギアフォーレッグロックかゴールデンヘッドバッドを狙った方が良いだろう。

投 ゴールデンヘッドバット

仰向けダウン相手の下半身側で

投げ抜け　攻撃力 33

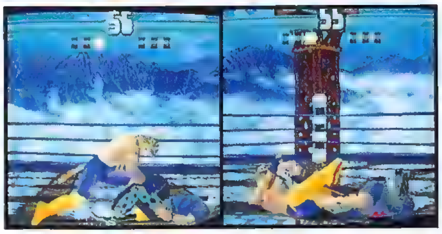


相手の急所に倒れ込みヘッドバッドを決める技。ヒールレスラーが見せるラフ殺法だ。この技はダメージが33と、仰向け状態の下半身から投げる技のなかではフィギアフォーレッグロッグと同じく最も高い。横投げや返し技を決めた後や投げコンボが途中で止まった後などがチャンスだ。

投 フィギアフォーレッグロック

仰向けダウン相手の下半身側で

投げ抜け　攻撃力 33



足四の字固めのダウン投げバージョン。本来は寝ている相手に決める技なので、これが正しい入り方だ。ドラゴンスクリューやニークラッシャーを決めた後には必ず狙おう。とても理にかなってるコンビネーションなのでお薦めだ。また、投げ抜けをされにくいのもポイントだろう。

投 転がす

仰向けダウン相手の左側面で or

投げ抜け　攻撃力 なし



仰向けでダウンしている相手をうつ伏せ状態にさせる技。ダメージが全くないので、あまり良いことがない。状況を考えずにダウン投げを狙っているとこれになり後悔する。うつ伏せにしてもダウン投げが確定するわけではないが、相手を挑発するためだけに使うというのもいいだろう。

投 転がす

仰向けダウン相手の右側面で or

投げ抜け　攻撃力 なし

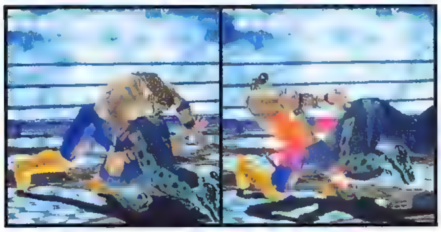


ダウンしている相手を横から転がしてうつ伏せにする技。ストラングルホールドを決めた後は、これを決める機会が訪れる。ただし、うつ伏せにしてもダウン投げが確定することはないので、駆け引きを楽しみたければ狙っていこう。また、相手のファイトスタイルによって使うか判断しよう。

投 逆鷹羽絞

うつ伏せダウン相手の上半身側で or

投げ抜け　攻撃力 32

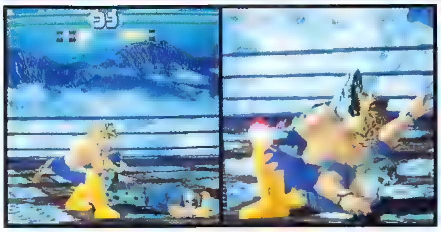


相手がうつ伏せでダウン状態になっているときに決めることができるダウン投げ。相手の両腕を取り首を支点にして肩を極める技で、相手の上半身から投げるとこれになる。アーチロックフェイスバスターの後などに狙っていこう。また、投げ抜けされにくく連続で狙える点が長所だ。

投 ハーフボストンクラブ

うつ伏せダウン相手の下半身側で or

投げ抜け　攻撃力 30

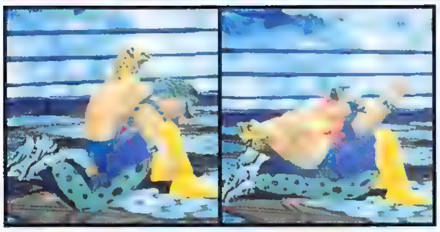


うつ伏せ状態のダウン投げの一つで、相手の下半身から投げるとこれになる。ロープ投げ~投げ飛ばしを決めた後は、ダッシュ後、すぐに狙ってみよう。比較的決まりやすいぞ。また、この技を決めた後は弓矢固めを決めるチャンスになるので、間発入れずに投げコマンドを入力しよう。

投 キャメルクラッチ

うつ伏せダウン相手の左側面で or

投げ抜け　攻撃力 35

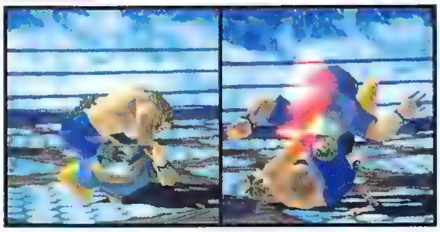


これもうつ伏せ状態の相手を投げるダウン投げの一つ。相手にまたがり、体重を乗せて顎を引っ張ることで腰にダメージを与える技。いわゆるラクダ固めで、相手の左側から投げコマンドを入力するとこれになる。投げた後は、相手の右側に立つので、すぐに弓矢固めを狙いにいこう。

投 弓矢固め

うつ伏せダウン相手の右側面で or

投げ抜け　攻撃力 37

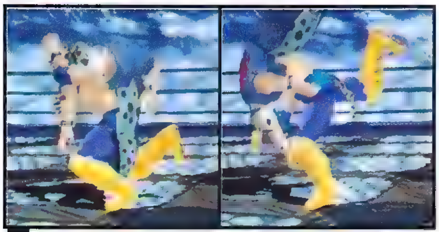


うつ伏せで寝ている相手の右側からダウン投げコマンドを入力すると、この投げ技になる。いわゆるボーアンドアローバックブリーカーで、相手の背骨を極めるというダウン投げのなかで最も威力のある技。ハーフボストンクラブやキャメルクラッチを決めた後などは決まりやすいぞ。

投 リバースアームクラッチスラム

相手に接近して (A) or 相手に接近して (B)

投げ抜け (A) or (B)　攻撃力 25

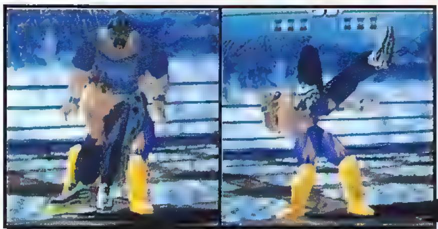


いわゆる逆一本背負いで、投げコンボ始動技。ここからバックドロップに移行できる。コマンドは2種類あり、どちらで投げたかでその後の投げ技の投げ抜けに影響がある。原則的に左は左、右は右だ。入力のコツはレバーを前から素早く回し、斜め下で止めてからボタンを押すとやりすい。

投 バックドロップ

リバースアームクラッチスラム中に

投げ抜け (A) or (B)　攻撃力 18

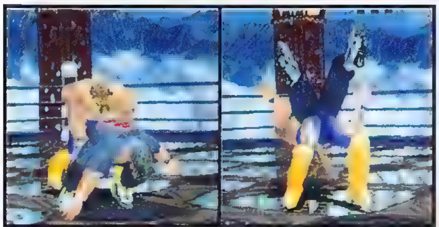


リバースアームクラッチスラムのモーションが見えたら素早くボタンを入力し、左パンチを押した後はそのまま離さずに右パンチを押そう。ここからさらに、ジャーマンスープレックスかキャノンボールバスターに移行できるぞ。

投 ジャーマンスープレックス

バックドロップ中に

投げ抜け (A) or (B)　攻撃力 18



バックドロップから移行できる技で、『ワンダフルメキシカンコンボ』の3発目の投げにあたる。投げ抜けはリバースアームクラッチスラムの投げ方に対応しており、抜けられると相手は一回転して見事に着地するぞ。

投 パワーボム

ジャーマンスープレックス&キャノンボールバスター中に

投げ抜け ×(ジャーマンスープレックス中のみ)or　攻撃力 22

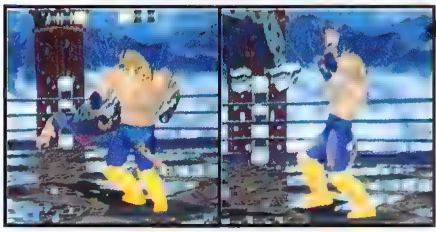


ジャーマンスープレックスから移行したときは投げ抜けされないが、キャノンボールバスターからの場合だと左パンチで抜けられるのでマンハッタンドロップと併用しよう。

投 ジャイアントスイング

パワーボム&ドクターボム中に

投げ抜け (パワーボム中のみ)or　攻撃力 27(パワーボム中のみ)or35

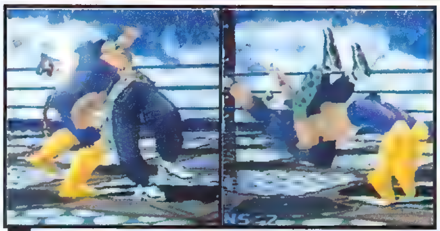


リバースアームクラッチスラムからジャーマンスープレックスを経由して、この技まで来ると『ワンダフルメキシカンコンボ』が完成。また、キャノンボール～マンハッタン～ドクター～で繋げるとダメージが少し増え35になる。

投 リバースゴリースペシャルボム

or 相手しゃがみ中

投げ抜け or　攻撃力 28

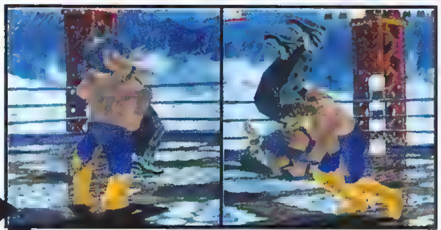


「ベルウッドスペシャルコンボ」の最初の投げ。立ちとしゃがみの2種類のコマンドがあり、投げ抜けはそれぞれに対応している。また、ここからキャノンボールバスターに移行が可能だ。ちなみに、横移動から出すキャノンボールバスターが正面から決まった時もこの投げになるぞ。

投 キャノンボールバスター

横移動中に or リバースゴリースペシャルボム&バックドロップ中に

投げ抜け ×or or or or×　攻撃力 18



投げコンボの途中の技でもあるが、通常は横移動から投げる技。投げ抜けは相手を掴んだ位置で異なり、背後時は抜けられず、左側を左、右側は右のパンチで抜ける。投げコンボの時はバックドロップから移行したときのみ右パンチで、リバースゴリースペシャルボムからは抜けられない。

投 マンハッタンドロップ

キャノンボールバスター中に

投げ抜け　攻撃力 17

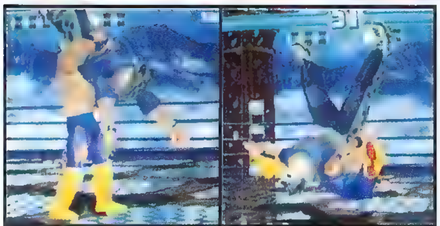


相手を正面から抱え上げ、急所を膝に打ちつける技。キャノンボールバスターから移行する。コマンドがボタンの同時押しばかりなので失敗しやすい。そこで、キャノンボールバスターの間に一定の間隔で2～3回コマンドを入力しておこう。こうすると保険が効いて成功率が高くなるぞ。

投 ドクターボム

マンハッタンドロップ中に

投げ抜け ×　攻撃力 20



マンハッタンドロップから移行できる投げ技。コマンドが成功していれば、投げ抜けをされないので確定する。比較的コマンドは易しいので、失敗が少ないのも利点だ。この投げの後は、ジャイアントスイングとマッスルバスターに移行できるので、投げ抜けを読んで狙っていこう。

投 マッスルバスター

パワーボム&ドクターボム中に

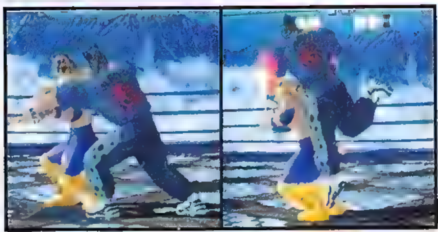
投げ抜け (投げコンボ6発目の場合のみ)or (パワーボム中のみ)　攻撃力 32



リバースゴリースペシャルボムからマンハッタンドロップを経由して、マッスルバスターまで投げ続けると『ベルウッドスペシャルコンボ』が完成する。また投げ抜けは、ドクターボムの時が左、パワーボムの時が右で、基本的にジャイアントスイングと反対のパンチボタンで行う。

投 アームブリーカー
相手に接近して

投げ抜け　攻撃力 20



今回新たに加わった技で、相手の腕を取ってショルダーアームブリーカーを一発決める。スタンディングアキレスホールドがグランド技のコンボを開始する技なのに対し、これはスタンディングで技を決めるための最初の技だ。

投 トリプル・アームブリーカー
アームブリーカー中に

投げ抜け　攻撃力 10,15



アームブリーカーから移行する技の一つで、最も簡単な技。アームブリーカーをさらに2回決める。簡単なだけにダメージは合計で45しかない。できるなら、カワズ落としかチキンウイングフェイスロックを狙った方が良いだろう。ただし、この技にこだわりがあるのなら徹底的に狙おう。

投 チキンウイングフェイスロック
アームブリーカー中に

投げ抜け　攻撃力 25



アームブリーカーから移行する技の一つで、立ったまま相手の腕と顔を極める。この後にドラゴン・スリーパーかローリング・クレイドルに移行ができるので重要な技だ。右パンチを押したら離さずに左パンチを押し、両パンチをホールドしたまま左キックを押すと簡単。

投 カワズ落し
アームブリーカー中に

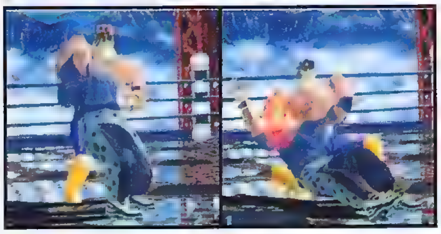
投げ抜け　攻撃力 20



アームブリーカーから移行できる技の一つ。相手に足を掛けて後ろに倒れる。ダメージは合計で40なので低いが、その後にストラングル・ホールドに移行ができるので狙う価値はある技だ。また、チキンウイングフェイスロックは非常に警戒されるので、こちらの方が投げ抜けされにくい。

投 ドラゴン・スリーパー
チキンウイングフェイスロック中に

投げ抜け　攻撃力 30



チキンウイングフェイスロックから移行できる技の一つで、相手の首を脇に挟んで絞め上げる。ダメージはローリング・クレイドルの方が高いが、これでも合計で75なので十分だろう。コマンドも比較的易しいので、無理にローリング・クレイドルを狙うよりもこの技で安定させよう。

投 ストラングル・ホールド
カワズ落し中に

投げ抜け ×　攻撃力 25



カワズ落しが成功した場合に確定する技。グラフィックは、ダウン投げのものと変わりない。コマンドの入力は一定の間隔で落ち着いてしよう。あまり早すぎると失敗しやすいぞ。ちなみに与えるダメージは合計で65なので、ドラゴン・スリーパーには劣るものの十分強力なコンボだろう。

投 ローリング・クレイドル
チキンウイングフェイスロック中に

投げ抜け　攻撃力 75



チキンウイングフェイスから移行できる技で、相手の太腿をロックして倒れ込み、その体勢のまま回転を続ける。ダメージは合計で120と非常に強力な技。ただし、コマンドはボタン同時押しの連続なので、指が慣れないとまず出せない。また、ダメージが最大に達するまで時間がかかる。

返 下段さばき
or or or

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



ほとんどのキャラが所有する対下段攻撃用のさばき技。攻撃を受け流した後のイニシアチブはこちらに回ってくる。この技のおかげで、下段攻撃が強力なキャラと闘ってもなす術なしということはない。また、すぐに下段攻撃で止めを刺そうとしてくる相手の鼻をあかしてやろう。

返 ドラゴンスクリュー
相手の攻撃に合わせて or

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 技により変化



キング待望の返し技。相手の右足によるキック攻撃を返すとこの技になる。ただし、下段は返せない。決めた後はダウン投げを決めるチャンスなので、問答無用でフィギアフォーレッグロッグを狙おう。ただし、別にこだわらない人はダウン攻撃や別のダウン投げを狙っても良いだろう。

返 回転アキレス腱固
相手の攻撃に合わせて or

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 技により変化



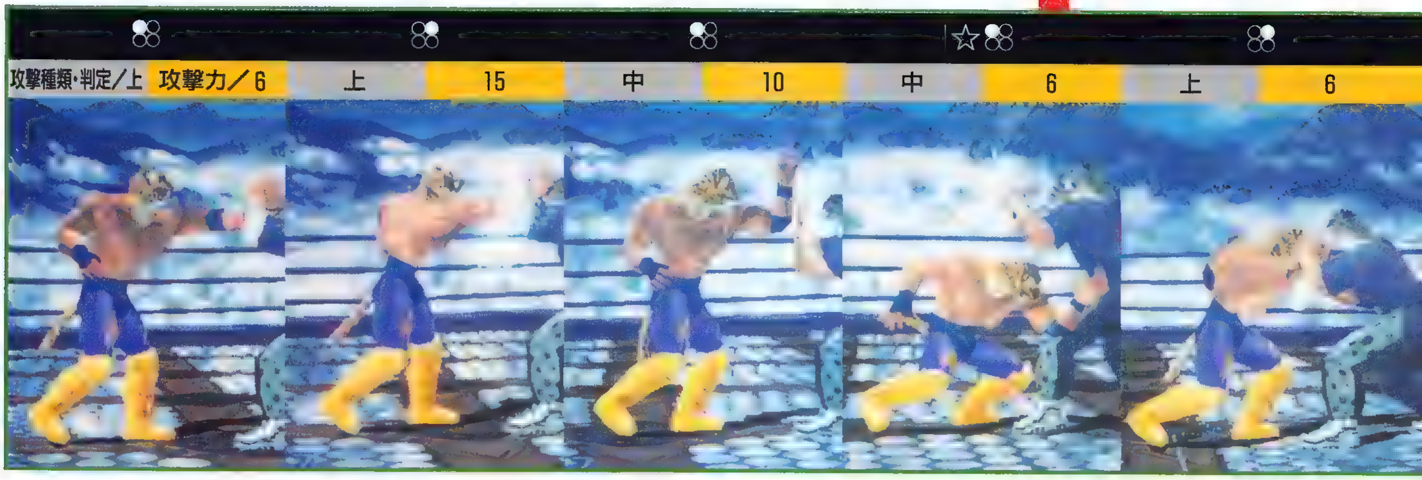
相手の蹴り足をキャッチし、そのままグランドに移行してアキレス腱を極める技。相手の左足による蹴り技を返したときにこの技になる。ただし、下段蹴りは返せないので注意。下段蹴りに対しては、下段さばきで対処しよう。また起き上がり蹴りも返せるので、読み切ったときは狙ってみよう。

どっちも

投げコンボは何が一番減るのだろうか？

前作で好評だった投げの連携、いわゆる「投げコンボ」。今回もバッチリ追加された。だが、いろんな派生があって、何が一番強力なのかがいまいちわかりにくい。そこで、ランキングをつけてみたので参考にしてほしい。まずはアルティメットタックルからの場合。このとき最もダメージが高いのはタックルパンチ×3～カゼスペシャルまで決めたときで80。スタンディングアキレスホールドからの場合は、ロメロスペシャルまで決めたときで110だ。アームブリーカーのときは、最も高いのはローリング・クレイドルまで決めたときで120。リバースアームクラッチスラムから投げコンボの場合は、バックドロップ～キャノンボールバスター～マンハッタンドロップ～ドクターボム～マッスルバスターで合計130のダメージ。リバースゴリースペシャルボムのときはベルウッドスペシャルコンボが最高で115。キャノンボールバスターからのときはマンハッタンドロップ～ドクターボム～ジャイアントスイングで90。その結果、リバースアームクラッチの投げコンボが1位。2位はローリング・クレイドルだ。





KING

10 succession combination

キング 10連コンボ

キングの10連コンボは前作のものをそのまま引き継いだ形となっている。合計で5種類だが10連コンボの最後の技はエルボースティング、ソバット、ジャンピングパワーボムの3種類だ。基本的に1発目から4発目まではすべて同じコンビネーションで4発目が最初の分岐点。ここでジャンピングパワーボム10連に分岐した場合6発目で再び分岐点があり、ソバット10連に戻ることができる。そして最後の分岐は9発目にあり、ここでエルボースティングに初めて分岐できるようになっている。今回のキングの10連コンボも、相変わらず使える部類に入る方だろう。ちなみに説明すると、最初に掌底アッパーで10連コンボを始動し、その後エルボースタンプを落とした後、ドロップフックとサイドハイキックに分岐ができ、ドロップフックの後はアリキックを3発決める。その後掌底アッパーを決め、相手を浮かせてソバットかエルボースティングで締める。また、サイドハイキックに分岐した後はソバットを決め、アリキックを1発出した後シットスピンキックからグランドスマッシュを決めてジャンピングパワーボムで締めるようになっている。入力のタイミング





は非常に簡単。掌底アッパーから4発目のエルボースタンプまでを連続で入力する。エルボースタンプのモーションが見えたら7発目まで正確に入力しておこう。そして7発目のアリキックが出ていたら10発目まで慌てず入力にしておけば比較的に楽に10連コンボが出せるはずだ。ちなみに、キングの10連コンボは多少ラフに入力しても出せるぐらい易しい。また、エルボースティングはダウンにヒットするとダメージが15になってしまうので注意。ガードポイントは4発目のエルボースタンプと6発目のアリキックとソバットで、最後のガードポイントは9発目の掌底アッパーとグランドスマッシュだ。また、グランドスマッシュが下段ガードであることを知らないとジャンピングパワーボムを喰らってしまうので注意しよう。





「サイレントアサシン」

NINA

ニーナ・ウィリアムズ

　前回の大会中に一八暗殺指令を受けていたが、姉妹喧嘩に夢中で失敗。ニーナとアンナは一八の部隊にとらわれ、ボスコノビッチ博士が開発したコールドスリープ試作機第２号の実験台にされてしまう。
　２人は目覚める事なく、15年が経過。
　その頃、平八私設平和部隊「鉄拳衆」が「闘神」を発掘。その「闘神」の波動がニーナの魂を呼びさました。
「闘神」に操られるまま、ニーナは「風間仁」を標的にする。
　再び暗殺者として……。





LLIAMS

P R O F I L E

国籍／アイルランド
格闘スタイル／骨法、合気道をベースとした暗殺格闘術
年齢、身長、体重、血液型／22歳、161cm、49kg、A型だったがコールドスリープ中に変貌
仕事／風間暗殺（操られている）
好きなもの／記憶になし
（でもミルクティーは好きかもしれない）
嫌いなもの／記憶になし
（でもアンナは嫌いかもしれない）



O R I G I N A L　A R T S

NINA WILLIAMS

［固　有　技］

ニーナ・ウィリアムズ

打 ワンツーパンチ

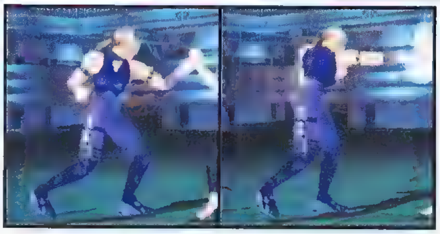
攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 4、10



左右のパンチを、交互に繰り出す技。基本的な技なので固有技と言うよりは、基本技といった感じである。ニーナのワンツーパンチは、出が早く、判定も強いので相手の動き始めを潰したり、相手の連続技に割り込んだりと使い勝ってが良い。リーチがないのが玉に傷ではある。

打 アッパーストレート

攻撃判定・種類 中、上　攻撃力 10、15



基本的にはワンツーパンチと同じであるが、技の出だしが、アッパーになっている。あいかわらず、技の出が早いので、相手に反応されにくい。技の威力自体もワンツーパンチに比べてかなり高いので、近距離で相手がしゃがんでいる場合などは、とりあえずこの技を出して様子を見よう。

打 ダブルスマッシュ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 10、15



右のストレートパンチを出した後に、右の上段回し蹴りを出す。両方とも上段攻撃なうえに、連続ヒットしないので、技を当てるチャンスはまずない。しかし、ガードされても反撃を受けにくいので、中間距離で、相手の様子を見るのに、使うのが無難な使い方だろう。

打 トリプルスマッシュ

攻撃判定・種類 上(中)、上、上　攻撃力 4、10(15)、15



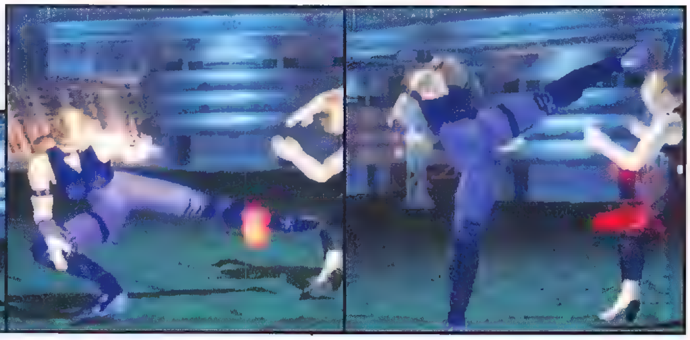
ワンツーパンチの後に、右の上段回し蹴りを出す技。技の出だしをアッパーにすることもできる。アッパーから始動した場合、2発目のパンチの攻撃力は15になる。1・2発目は連続ヒットするが、最後まではつながらない。ガードされても、反撃は受けないので威嚇として使おう。

打 ジェイルクラッシュ

攻撃判定・種類 上(中)、上、下、上　攻撃力 4、10(15)、10、15

ワンツーパンチ、またはアッパーストレートからレフトスピンローキック、ライトハイキックへとつなげる技。連続ヒットしないので、3発目の下段攻撃を当てても4発目の蹴りは当たらない、ずっと立ちガードしている相手には安定してガードされるうえに、最後の蹴りを返し技でとられやすい。



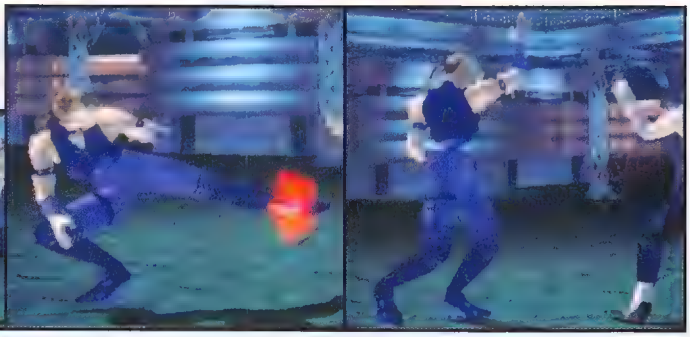


打 セメタリークラッシュ

攻撃判定・種類 上(中)、上、下、中　攻撃力 4、10(15)、10、10

ジェイルクラッシュと3発目までは同じだが、最後がアッパーになっているので、こちらの方が使いやすい。とはいえ、結局立ちガードをしていれば3発目以外は当たらないので、あまり意味はない。3発目をカウンターヒットさせると4発目までつなげることができ、相手を浮かせることができる。





打 スパークコンボ

(または⇧)

攻撃判定・種類 上(中)、上、上、下　攻撃力 4、10(15)、6、8

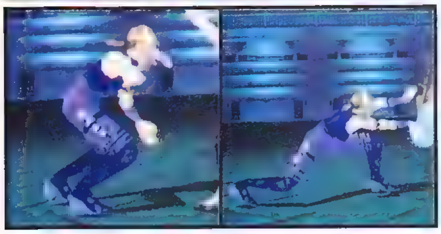
ワンツーパンチの後に、もう1発左パンチを出し最後に右の下段蹴りを出す。連続ヒットはしないが、最後の蹴りが下段攻撃になっているので、相手の技に割り込んだりして、こまめに相手の体力を削るのに使うのが良いだろう。返し技でとられやすい技でもあるので、相手と離れた位置からは出さないこと。



打 双掌破

➡ or ⇨⇨ or 立ち途中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20、30、20



ニーナの代表的な技の一つ。身を屈めながら1歩踏み込み、両腕を突き出して相手を吹き飛ばす技。技の出は遅めであるものの、中段攻撃なうえに判定がとてつもなく強いので、ニーナの主戦力になる技。ニーナの強さは、この双掌破の使い方によってかなり左右されるだろう。

打 連撃双掌破

(⇧) ➡

攻撃判定・種類 上(中)、上、中　攻撃力 4、10(15)、20



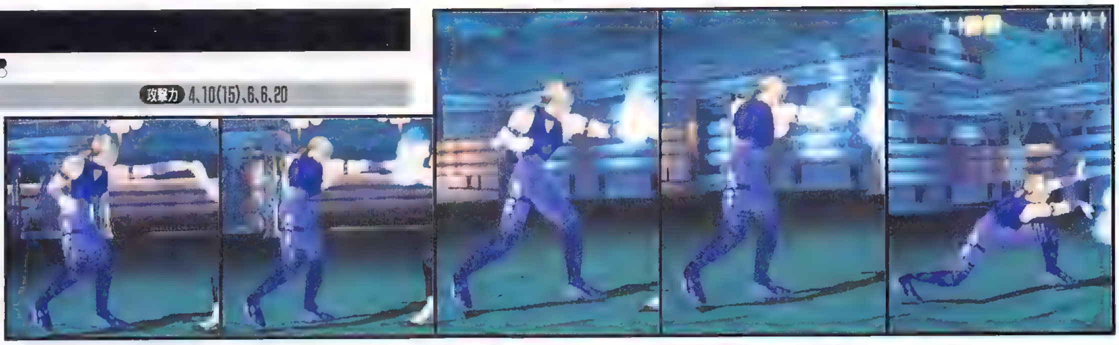
ワンツーパンチの後に、双掌破を出す技。ワンツーパンチは出が速く、双掌破は威力があるが、残念なことに連続ヒットしないので、ワンツーパンチをスカらせて相手の反撃や動きを誘って、双掌破をあてるのが良いだろう。また、アッパーからも出せるので、相手を撹乱していこう。

打 連撃双掌破

(⇧) ➡

攻撃判定・種類 上(中)、上、上、上、中　攻撃力 4、10(15)、6、6、20

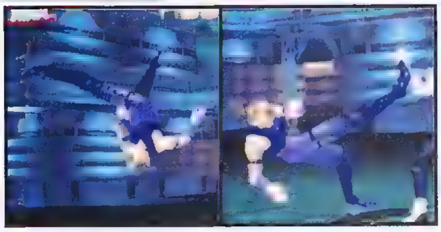
ワンツーパンチを2回出した後で双掌破を出す技。また、ワンツーパンチを2回も出してしまうので反応されやすく連続ヒットもしないうえに、全て立ちガード可能なのでまず当たらない技だ。技の出だしをアッパーに変えることもできる。その場合、2発目の攻撃力は15に変化する。



打 ニールキック

⇩⇧➡ (or ⇨⇨)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



空中で1回転して、上から相手を蹴り降ろすあびせ蹴り。1回転してから出すので、技の出はかなり遅く隙が大きい。威力もあまりなく、相手に当ててもダウンしないうえに自分は寝てしまうので、リスクが大きい。ダウン攻撃として使うのが最も無難な使い方だろう。

打 ファールキック

⇨⇨ (or ⇩⇧➡)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



前に少し踏み込んで左足で相手の急所を蹴り上げる。当てると相手は急所を押さえてうずくまるので、そこに追い打ちを入れることができる。⇨⇨だとその場で技を出し、⇩⇧➡で出すとホバーリングしてから技をだすので、状況に応じて使い分けた方が良いだろう。

打 レイブキック

⇩☆(or しゃがんだ状態から☆)

攻撃判定・種類 特殊中段、中　攻撃力 5、10



しゃがみパンチを出した後に中段蹴りを出す。カウンターで当てないと連続ヒットはしないが、しゃがみパンチから中段蹴りまでが速いので中段しゃがみパンチに反応してしゃがんだり、反撃しようとする相手に有効な技だ。中段蹴りをガードされても反撃を受けないのが嬉しい。

打 フローズンキック

⬇(or ⇩)

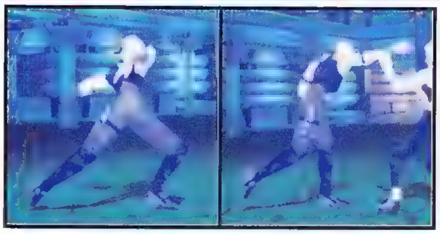
攻撃判定・種類 特殊中段、中　攻撃力 8(10)、15



基本的にレイブキックと同じ技だが、しゃがみパンチから中段蹴りまでの間がレイブキックより若干長い。そのため、相手の反撃を誘いやすく、攻撃力もこちらの方が高いのでレイブキックより使用頻度は高くなる。最初のしゃがみパンチは、立ち・しゃがみどちらでもガードできる。

打 鰓速突き

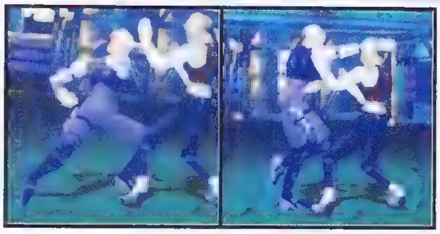
攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



相手の顔面めがけて鋭い突きを出す。当てると相手をよろけさせることができるが、技の出が遅いので出だしを潰されることも多い。上段攻撃なのだが、なぜか相手がしゃがみ移動していても当てることができる不思議な技。しかし、風神ステップ中の相手には当てることができない。

打 鰓突き

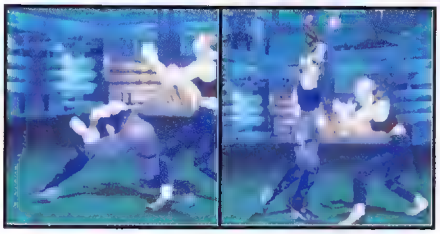
攻撃判定・種類 上　攻撃力 21



前に踏み込んでから上段の突きを出す。鰓速突きよりも技の出は遅くなっているものの、リーチと威力はこちらの方が勝っているので使うのならこちらの方が良い。しかし、返し技でとられやすいので多用は控えた方が良いだろう。しゃがみ移動している相手には当てられない。

打 鰓斬り

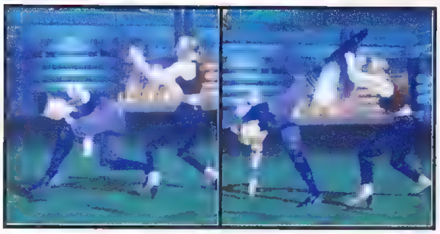
攻撃判定・種類 中　攻撃力 24



相手の攻撃を潜るようにして下から腕を振り上げ、相手を屈払う。一応、相手の上段技をスカすことができるが、技の出がかなり遅いので潰されやすい。しかし、当てると相手を浮かせることができるし、威力もあるので中間距離で相手の動きに合わせるなどして使っていこう。

打 ディバインキャノン

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



相手の技をかわす様に身を屈めて相手を蹴り上げる。技の出だしを潰されることが多いものの威力があり、判定が強く、しかも相手を浮かせることができるので、近距離戦で相手の技に重ねるようにして使っていこう。また、相手の起き上がり移動に重ねるのもかなり効果的だ。

打 スライサー

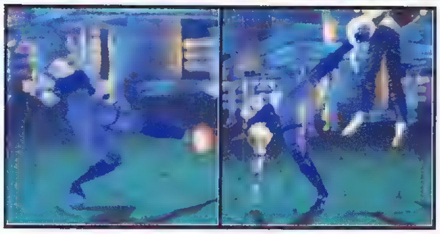
攻撃判定・種類 下　攻撃力 10



滑り込む様にしてローキックを出す。蹴りを出した後に自分が寝てしまうが、ディバインキャノンコンボと間違えて、相手の反応が遅れることがあるので、技を出した後に素早く行動すれば、反撃は受けづらい。とはいえ、攻撃力が低いのでハイリスク、ローリターンな技だ。

打 ディバインキャノンコンボ

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 10、25



スライサーからディバインキャノンへとつなげる連携技。カウンターヒット時以外は、連続ヒットさせることはできないが、下段から中段へと変化するので、ニーナの浮かせ技として重宝する。使い過ぎるとガードされやすくなるので、乱発は控えてカウンター狙いで使おう。

打 レフトハイ&ライトハイキック

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 25、15

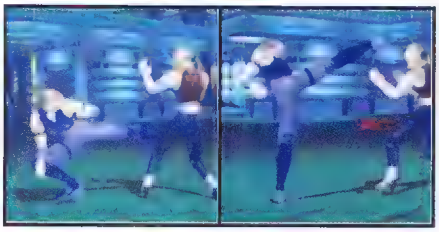


文字通り左のハイキックの後に右のハイキックを出す技。最初のレフトハイキックの判定が強く、威力もあるので使える。またレフトハイキックを、わざとスカらせて相手の反撃を誘ってライトハイキックを当てるのも良い。どちらの蹴りも、当てると相手は吹っ飛びダウンする。

打 シットスピン&ライトハイキック

or

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 12、15



下段回し蹴りの後に右上段蹴りを出す技。カウンターヒット時のみ連続技になるので、カウンター狙いで出すのが良いだろう。下段始動技で、ガードされても反撃を受けないので、チクチク下段だけ当てて逃げるのも良いのだが、あまりやり過ぎると嫌われるので、控えめにすること。

打 ハンティングキックコンボ

攻撃判定・種類 上、下、上　攻撃力 20、10、14

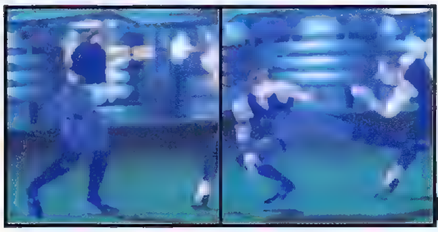
跳び蹴りの後にシットスピン&ライトハイキックを出す。最初の跳び蹴りは判定も強く、攻撃力もあるので相手のジャンプ攻撃に合わせたり、中~遠距離で奇襲するのに使えばかなりの成果が期待できる。最初の蹴りを相手にガードされても、2発目のシットスピンが下段攻撃で当てやすいので問題はない。2発目の蹴りがあたればハンティングコンボのシットスピン&ライトハイキックは連続ヒットするので、3発目のライトハイキックも当てることが出来る。返し技にさえ気をつければ、かなり使える技だ。



打 PDKコンボ

⬇

攻撃判定・種類 上､下　攻撃力 10､10



右パンチの後で左下段蹴りを出す。上段、下段と相手のガード方向をゆさぶることが出来るが、攻撃力も低く連続ヒットもしないので、この技自体にあまり意味はない。中段技や浮かせ技の布石として使うことになる。

打 PDKコンボ&ライトアッパー

⬇

攻撃判定・種類 上､下､中　攻撃力 10､10､10



PDKコンボの後にライトアッパーを出す。上段、下段、中段とガード方向の変化に富んでいる上に、最後のアッパーを当てると相手を浮かせることが出来るのでかなり使える技だ。しかし、いくら使えるとはいえ乱用すればガードされやすくなるので、使用は控えめにした方が良い。

打 PKコンボ

攻撃判定・種類 上､上　攻撃力 10､20



右パンチの後に左の上段蹴りを出す。2発目の蹴りは攻撃力も高く、ガードされても反撃を受けないので、どんどん使っていこう。2発目の蹴りを相手がしゃがんでよける様なら、連撃双掌破に切り替えて相手のガード方向を撹乱させ、闘っていこう。

打 PDKコンボ&ライトハイキック

⬇

攻撃判定・種類 上､下､上　攻撃力 10､10､15

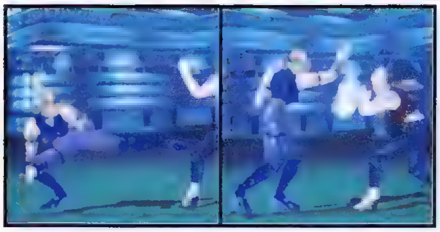


PDKコンボの後にライトハイキックを出す。最後が上段なので、相手がしゃがんでいると当てることはできない。PDKコンボ&ライトアッパーと使い分けていこう。連続ヒットはしないが、最後の蹴りをガードされても反撃を受けないので、多用しても問題はない。

打 レフトスピンローキック&ライトアッパー

⬇(or ⇩)

攻撃判定・種類 下､中　攻撃力 12､10

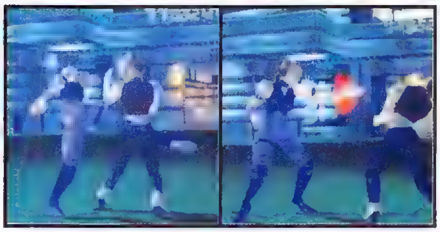


下段回し蹴りからライトアッパーにつなげる技。空中で当てるともう1回相手を浮かせることができるのでニーナの空中連続技に欠かせない技。また、カウンターで当てると連続ヒットさせることができる。下段から中段へと攻撃判定が変化するので、とても使いやすいぞ。

打 ライトローキック&バックスピンチョップ

⬇(or ⇩)

攻撃判定・種類 下､上　攻撃力 10(7)､10



下段から上段へと変化する技なので、相手がしゃがんでるとあてることができないが、2発目のバックスピンチョップは⇧または⇩でキャンセルできるので相手がしゃがんでいるようなら、1発目で止めて中段技に変化させていこう。空中連続技に組み込んでいくのも良いだろう。

打 レッグブレイクコンボ

⬇(or ⇩) ⬇

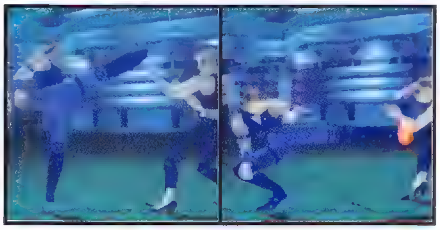
攻撃判定・種類 下､下　攻撃力 12､7



下段蹴りを2回繰り返すので相手に当てやすいが、その分攻撃力が低くなっている。この技を使い続ければ、相手はしゃがまざるを得なくなるので、相手をしゃがませる布石に使うのに最適の技。相手がしゃがむ様になったら、2発目をライトアッパーなどに変えて2択をかけていこう。

打 ライトハイキック&レフトスピンローキック

攻撃判定・種類 上､下　攻撃力 15､15

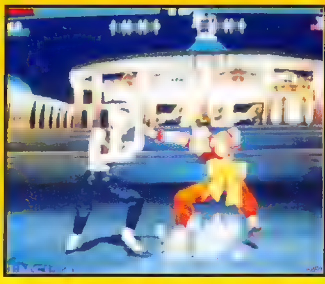


上段蹴りを当てると、相手が吹き飛ぶので連続ヒットさせることはできない。しかし上段から下段に変化するので相手が反応しづらく、ほぼ確実に当てることが可能。相手がしゃがんでいると当てることはできないが、ニーナは中段攻撃が豊富なので、しゃがんでいる相手は怖くない。

いつでもどこでも誰のでも返し技

ニーナの攻めの基本は豊富な下段攻撃と強力な中段攻撃、そして多彩な投げ技による激しい2択・3択攻撃なのだが、相手もただ指をくわえてニーナの攻めを待っているわけではない。ファランにしろエディにしろ、フラミンゴやら逆立ちやらをかましてくる。特にうっとうしいのがシャオユウだ、ちょこまかと動き回り少しもじっとしていない。これではニーナも落ち着いて攻められない、そこで活躍するのが返し技だ。相手が動き回るのならその動きを止めてしまえばいい。フラミンゴからの蹴りにしろ、エディの踊りにしろ、全部返し技でとってしまえばいいのだ。そのうち相手が返し技を警戒しておとなしくなるので、そこをゆっくりと料理してやろう。





打 クリークアタックコンボ

攻撃判定・種類 中、上、上、下　　攻撃力 10、12、6、8



中段攻撃から始まって最後が下段攻撃になる技なので相手に全てガードされることはまずない。しかし、最初の中段攻撃と最後の下段の間に上段パンチが2発入るので、その間に反撃をくらうことも多い。攻撃力も低いので中間距離での威嚇技として使っていこう。空中連続技に組み込んでいっても良い。

打 クリークアタック&レフトローキック

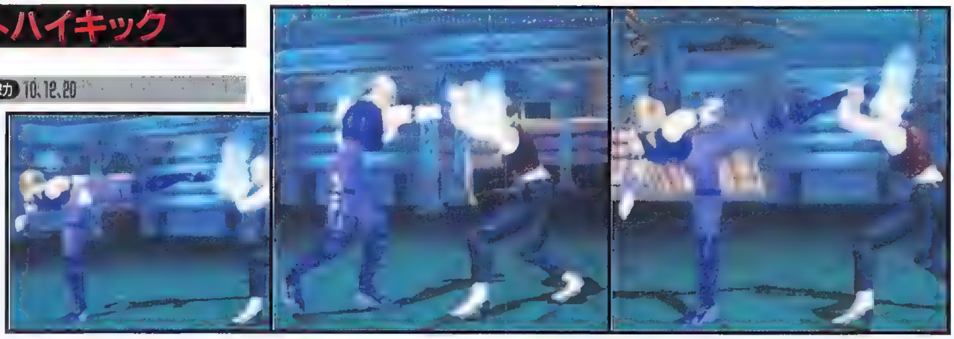
攻撃判定・種類 中、上、下　　攻撃力 10、12、10



クリークアタックコンボと同じ様に、中段攻撃から始まって下段攻撃で終わる技だが、最後の下段攻撃の攻撃力が、クリークコンボより若干高くなっている。しかも、上段攻撃を1発しか出さなくて済むので、反撃を受けづらくなっているためクリークコンボより使いやすい。PDKコンボやレッグブレイクコンボなどで、相手をしゃがませる様にしておいてから、最初の中段キックを当て、慌てて相手が立ちガードしたところに、さらに最後の下段攻撃を当ててやろう。

打 クリークアタック&レフトハイキック

攻撃判定・種類 中、上、上　　攻撃力 10、12、20



中段キックから始まるのはクリークアタックと同じなのだが、後の2発が共に上段攻撃になっているため、相手が立ちガードしていると一発も当てることができない。しかし、便利なことにクリークアタック系コンボは⇩◎、◎中に⇧または⇩で技をキャンセルして横移動することができるのだ。だから、相手が立ちガードに徹する様だったら、途中でコンボをキャンセルして下段攻撃に切り替えたり投げを狙ったりしていこう。ちなみに最後のレフトハイキックは返し技でとられやすいので注意すること。

打 クリークアタック&ライトハイキック

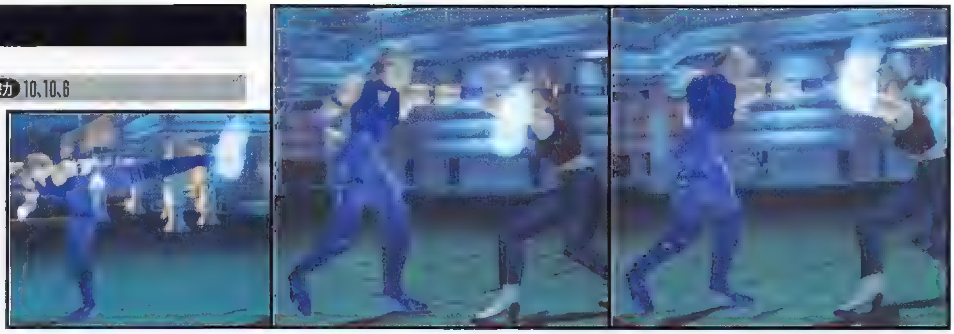
攻撃判定・種類 中、上、上　　攻撃力 10、12、15



最後がライトハイキックになっているだけでクリークアタック&レフトハイキックと基本的に同じ技だ。一応、最後のライトハイキックにディレイをかけることができるのだが、はっきり言ってディレイをかけても良いことは何もないので、ディレイをかけるのならコンボを途中でキャンセルして2択にもっていったほうが良い。また、クリークアタック系コンボの中でも、クリークアタック&レフトハイキックとクリークアタック&ライトハイキックはお手軽な空中連続技として使える。

打 フラッシュコンボ

攻撃判定・種類 中、上、上　　攻撃力 10、10、6



中段キックを出してその後ワンツーパンチを出す。PDKコンボやレッグブレイクコンボで相手をしゃがませる様に仕向ける技を出しておいてから、最初の中段キックを当てるのは当然として、この技はその後ワンツーパンチを出すだけなので、技を出しきった後さらに2択をかけることができるのである。相手がしゃがみ続けるようならば、アサルトコンボに変化させたりアッパーからの連撃双掌破などを続けて出していき、相手が立ちガードをする様なら投げなどを狙っていけば良いだろう。

アサルトコンボ

攻撃判定・種類 中、上、上、中　　攻撃力 10、10、6、20

中段キックから連撃双掌破を出す技。中段、上段と立ちガード技が続くが、相手がクリークアタック&レフトハイキックやクリークアタック&ライトハイキックなどと間違えてワンツーパンチの後に反応してしゃがむので、その後の双掌破が良く当たる。空中連続技に組み込んでいっても良いだろう。



ラピッドキックコンボ

攻撃判定・種類 中、上、上、上　　攻撃力 10、6、8、15

中段キックの後に上段キックを2発出して、最後に右の上段回し蹴りを出す。コンボの出だしが中段なので使い勝手が良い。しかも、最後の蹴りをガードされても反撃を受けない。しかし、最後の蹴りが回し蹴りのため蹴りが出るのが遅めなので、相手の反撃を誘いやすくなっている。返し技には注意すること。



ラピッドコンボ&レフトローキック

攻撃判定・種類 中、上、上、下　　攻撃力 10、6、8、10

最後が下段キックになっているので、ラピッドキックコンボより使いやすくなっているが、攻撃力の方も低くなっている。中段始動技なので、クリーク系のコンボと使い方は同じだが、上段攻撃がパンチではなくキックになっているので、より相手を撹乱しやすいが、より返し技でとられやすくなっている。



ラピッドコンボ&双掌破

攻撃判定・種類 中、上、上、上、上、中　　攻撃力 10、6、8、10、6、20

上段技が間に4発も入るので、ラピッドキック系のコンボの中で最も反撃を受けやすいコンボになっている、同時に相手が連続の上段攻撃に反応してしゃがむので、最も当てやすいコンボにもなっている。双掌破の威力が高く使えるが、地上での乱用は控え、お手軽な空中連続技として使っていくのが良い。



レフトミドル&ライトハイキック

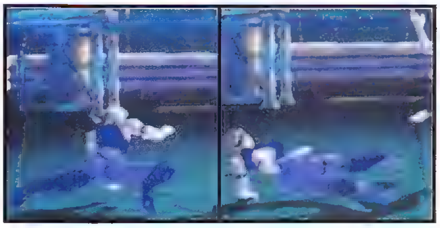
攻撃判定・種類 中、上　　攻撃力 10、15



1発目が当たると2発目も連続ヒットするので、中段からの変化が覚えきれていないうちは、この技を使うのがいいだろう。ガードされても反撃を受けず、コマンドも簡単で威力もあり、お手軽な空中連続技にもなるので申し分のない便利な技だ。初心者向けの技と言えるだろう。

レッグスウィープ

攻撃判定・種類 下　　攻撃力 18

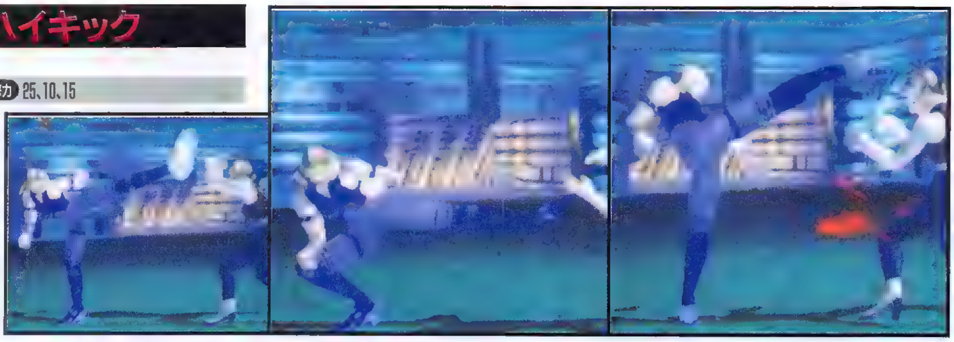


地面に片手をついてスライサーの様に滑り込みながら1回転する下段蹴り。技の出は遅いものの、下段単発技なので相手に反応されにくく、当てると相手をダウンさせることができるので、立ちガードに徹してる相手にかなり効果的な技だ。ダウン攻撃として使うこともできるので便利。

打 スパイクコンボ&ライトハイキック

攻撃判定・種類 上、下、上　攻撃力 25、10、15

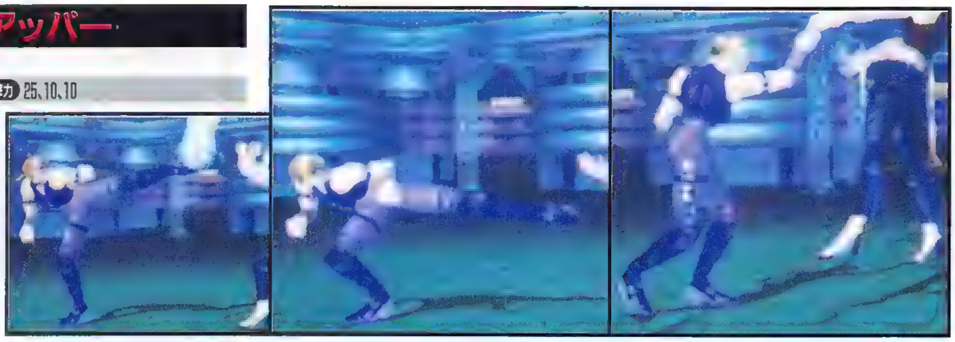
ニーナの近〜中間距離戦でジャミング系コンボと共に、使っていくことになる布石技。技の攻撃判定が上段、下段、上段なので、一応相手のガード方向を撹乱することができるのだが、慣れれば相手もすぐに反応してくる。この技は上段から下段に変化し、最後が上段になっているので相手が最初からしゃがんでいれば1発も当てることができない。つまり相手は自然としゃがむようになるので、そこをニーナの強力かつ多彩な中段技で攻めていこう。最後のライトハイキックをガードさせれば反撃は受けない。



打 スパイクコンボ&ライトアッパー

攻撃判定・種類 上、下、中　攻撃力 25、10、10

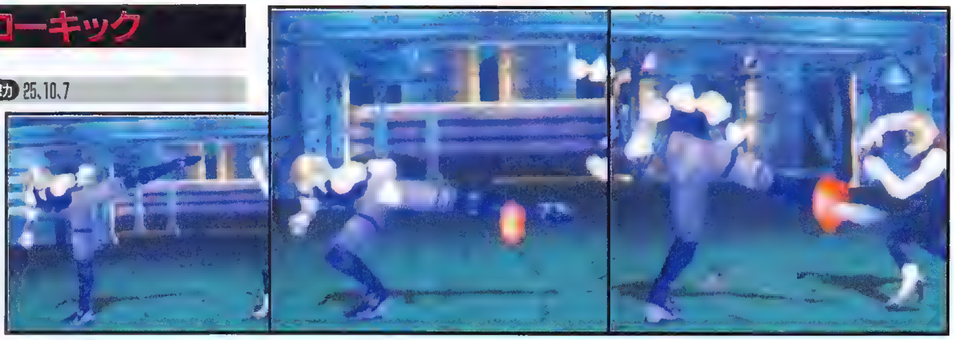
スパイクコンボ&ライトハイキックやスパイクコンボ&ライトローキックを警戒して、相手がしゃがみ始めたらこの技に切り替えていくといいだろう。最後がアッパーになっているためしゃがんでいる相手に効果的で、当てれば相手を浮かせることができるのだ。この技を使うと、相手が中段技を警戒して再び立ちガードをし始めるので、そこを強力で多彩な投げ技で決めてやろう。相手がしゃがみガードを続けるようなら、もう一度この技を決めてやれば良い。



打 スパイクコンボ&ライトローキック

攻撃判定・種類 上、下、下　攻撃力 25、10、7

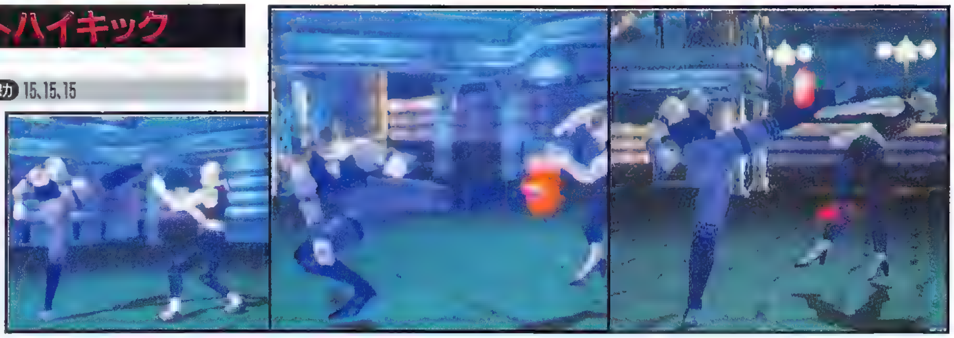
立ちガードに徹している相手に効果を発揮する技だ、ニーナの中段攻撃を警戒して常に立ちガードをする様な相手にはこの技をガンガン入れてやろう。下段攻撃の2発の攻撃力は低いものの、2〜3回も下段攻撃を入れ続ければ、相手に与えるダメージはかなりのものになるので、相手はしゃがみガードすることを余儀なくされるのだ。スパイクコンボ&ライトハイキックと違って反撃をくらうことがまずないので中段攻撃への布石技として、レッグブレイクコンボと共に使っていこう。



打 ジャミングコンボ&ライトハイキック

攻撃判定・種類 上、下、上　攻撃力 15、15、15

基本的にスパイクコンボ&ライトハイキックと変わらないのだが、最初のハイキックの判定が若干強い。その分スパイクコンボ&ライトハイキックより攻撃力は低めになっている。スパイク系コンボとジャミング系コンボは共に上段から下段に変化する技なので、最初から相手がしゃがんでいると1発目の蹴りと2発目の蹴りは当てることができず反撃を受けやすい。相手が最初からしゃがんでいる様な時は、双掌破などの中段技で迎撃してやろう。返し技でとられやすいのもスパイク系コンボと変わらない。



打 ジャミングコンボ&ライトアッパー

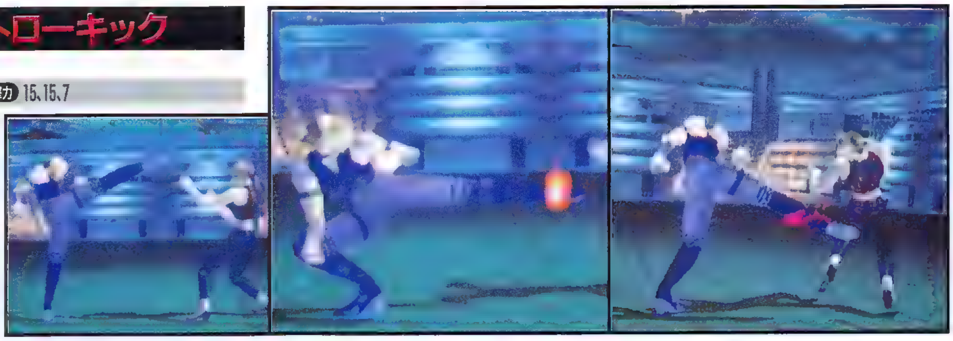
攻撃判定・種類 上、下、中　攻撃力 15、15、10

スパイク系コンボとジャミング系コンボは最初の蹴りの出るタイミングが同じなので、あまり安易に繰り返すと返し技でとられやすくなる。すこしタイミングをずらしながら技を出していこう。また返し技を狙ってくる相手にはホバーリングからの投げを狙っていくのも良い。状況に応じて対応・迎撃していこう。ちなみに2発目の蹴りが当たると3発目の蹴りまで連続ヒットするので、最初の蹴りをワザとスカらせて反撃を誘うのも良いだろう。



打 ジャミングコンボ&ライトローキック

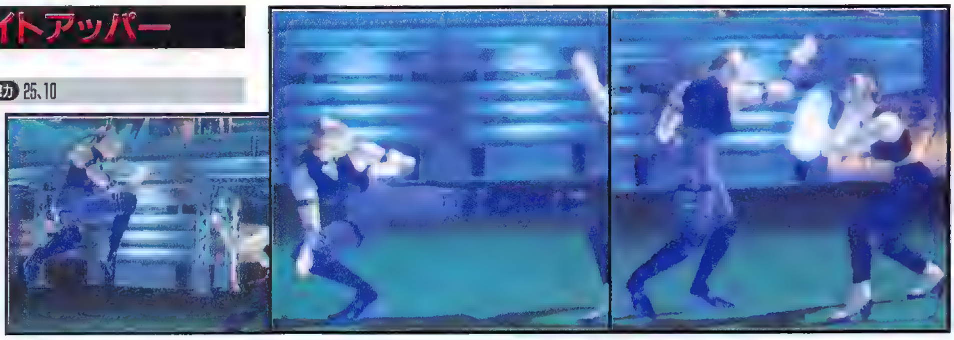
攻撃判定・種類 上、下、下　攻撃力 15、15、7



スパイクコンボ&ライトローキックと同様に中段技への布石技。下段攻撃を繰り返すことで相手にしゃがみガードさせ、そこをすかさず中段技で攻めるというニーナの攻めに欠かせない技だ。2発目の下段キックの攻撃力が、スパイクコンボ&ライトローキックよりこちらの方が高いので、使用頻度が高くなる。この技とレッグブレイクコンボを併用して相手に「下段攻撃は2発続けてくる」と深く印象づけておいてからディバインキャノンコンボを出せば、相手はなす術もなく宙に舞うことだろう。

打 ランディングキック&ライトアッパー

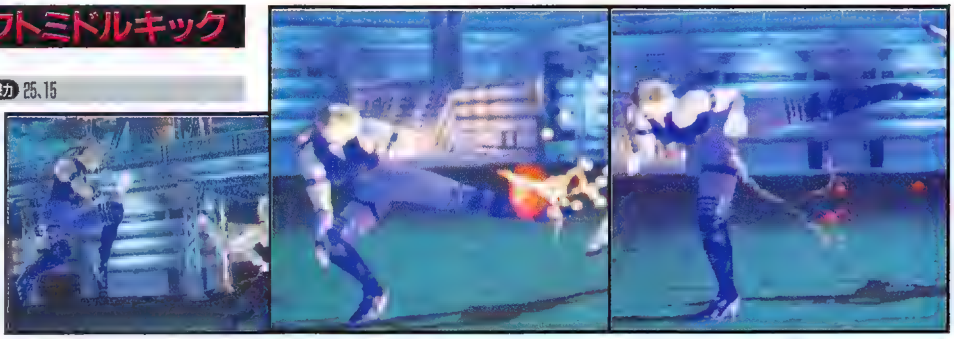
攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 25、10



小ジャンプからレフトスピンローキック&ライトアッパーを出す技。しかし、最初のレフトスピンローキックが、相手に当たるとダウンさせることができる様になっている上、攻撃力も倍以上にあがっているので、ただのレフトスピンローキック&ライトアッパーに比べて、格段に破壊力が優れている。しかし、ランディングキック系のコンボは小ジャンプから出さなければならないので、隙が大きく実用的ではない。相手の起き上がりに重ねるなどして使っていくのが良いだろう。

打 ランディングキック&レフトミドルキック

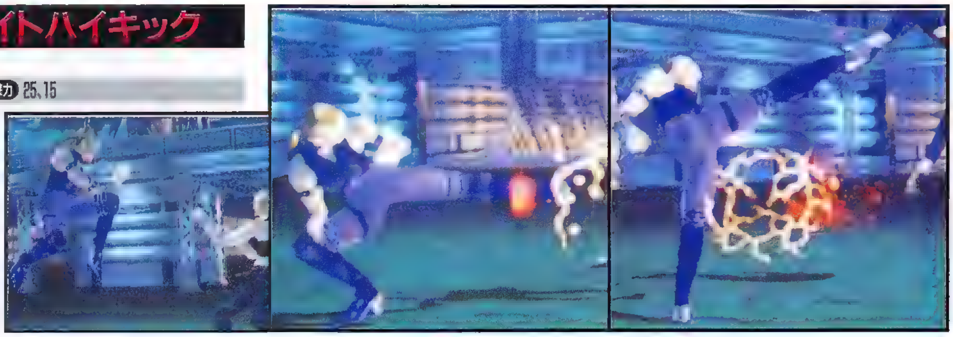
攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 25、15



ランディングキック系のコンボは、最初のレフトスピンローキックを当てると相手が吹き飛んでしまうので、連続ヒットさせることができない。しかし、その分レフトスピンローキックの攻撃力が高くなっている。それに、連続ヒットこそしないものの、ランディングキック&レフトミドルキックとランディングキック&ライトアッパーは、2発目が中段攻撃になっているので相手に最初のレフトスピンローキックをガードされても、その後攻撃を入れやすくなっている。使用頻度の低い技だろう。

打 ランディングキック&ライトハイキック

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 25、15



この技はランディングキック&レフトミドルキックやランディングキック&ライトアッパーとは違って、最後の蹴りが上段になっているため、相手がしゃがんでいると最初のレフトスピンローキックをガードされるうえに、次のライトハイキックも空振りしやすい。ライトハイキックを空振りすると確実に反撃をくらうので、ライトハイキックまで出さずにレフトスピンローキックで止めておくのが無難だろう。ランディングキック系のコンボは、威力があるもののリスクの大きい技なので、使い道が少ない。

打 ヘルプハンド

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



通常のアッパーより腕の振りが大きいアッパー。しかし普通に当ててもカウンターで当てても相手を浮かせることはできない。しかも相手がよろけるわけでもないので完全な単発攻撃となっている。さらに、腕の振りが大きくなっている分、通常のアッパーより技の出が遅い。

打 ボーンカッター

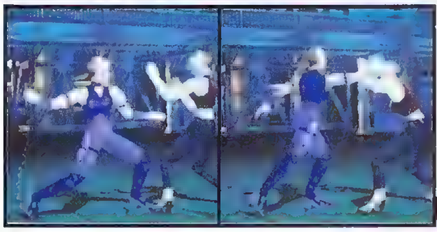
攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



走って行き相手に跳び蹴りをかます技。攻撃力があり、相手にガードされても、相手が一瞬ひるむので反撃は受けづらい。しかし、技の出だしの隙が大きく、しかも技を出した後に自分が寝てしまうので、リスクが大きい技でもある。蟹挟みに移行することもできる。

打 ピンタ
⬅

攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



少し前に踏み込みながら相手の横ッ面を張り倒す文字通りのピンタ。技の出は遅く威力もないが、相手に当てた時の爽快感だけは群を抜いている。中間距離で相手の技に合わせてカウンターで当てるのがいいだろう。

打 往復ピンタ
⇦

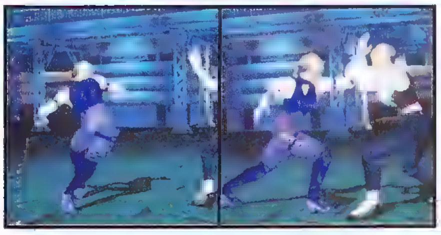
攻撃判定・種類 上､上　攻撃力 15､18



ピンタの後に返す手でもう一度相手の顔を引っ叩く、威力、爽快感ともにピンタを超える技。１発目のピンタを当てると２発目のピンタまで連続ヒットするうえに相手は吹き飛び、ダウンする。ちなみに２発目だけ当てた場合は、相手はダウンせずに横向きになる。

打 首刈り打ち
⇨➡

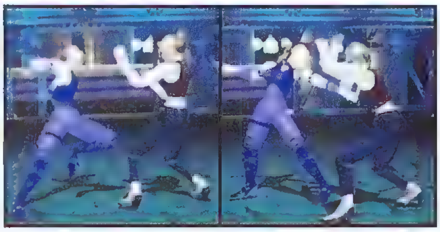
攻撃判定・種類 上　攻撃力 20



大きく踏み込んで激しく相手を叩く技。当てると相手が横向きになるので、遠～中間距離で相手を威嚇するのに使うのが良い。カウンターで当てると、相手は吹き飛び横向きにダウンする。威力もあり、見ためにも派手なので隙があれば果敢に狙っていきたい技だ。

打 キリングブレード
⬅

攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



横移動しながら手刀で相手を叩きつける技。当てると相手が崩れ落ちる様にしてダウンするので、その後に追い打ちを確実に入れることができる。中段攻撃で、しかも相手の攻撃を避けながら攻撃できるので、攻撃力こそ低いものの近～中距離戦で重宝するだろう。

打 サイドスッテプスタップ
⇧

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



わずかに横移動して相手の攻撃を避けるようにしてから、バックブローのような感じで手刀で相手を叩きつける。相手の攻撃を避けながら攻撃するというよりは、相手の動きを叩き潰すといった感じだ、中間距離あるいは遠距離から出して相手を威嚇するのに使うのが良いだろう。

打 エンプレスヒール
相手がダウン中に⇩ or ⇧

攻撃判定・種類 ダウン攻撃　攻撃力 20



倒れている相手をハイヒールでグリグリと踏みにじる女王様的なダウン攻撃専用の技。ダウン時に相手がすぐに起き上がらない場合には積極的に狙っていこう。ピンタまたは往復ピンタの後にこの技を決められれば、君も立派なニーナ使いだ。ファールキックから踏みに行っても良い。

打 シェイクショット
横移動中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



横移動しながらアッパーを出す。相手に当てても浮かせることはできないが、よろけさせることができるので、追い打ちを入れることが可能。相手の攻撃を避けながらアッパーをだすのでカウンターヒットにもなりやすい。そのため、攻撃力の低さも補えるし、中段攻撃なのも嬉しい。

打 リフトショット
横移動中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



横移動しながら掌底で相手の顎を打ち上げる豪快な技。攻撃力は低いがシェイクショットと同様に、カウンターヒットしやすいので気にならない。カウンターヒットすると相手を浮かせることができる。さらに空中連続技も入れられるがリーチがないので間合いには気をつけること。

打 水面刈り
横移動中に

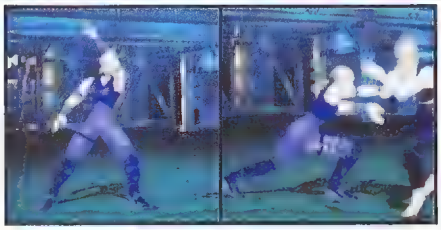
攻撃判定・種類 下　攻撃力 10



横移動しながら下段回し蹴りを出す技。シェイクショットやリフトハンドと違い、下段攻撃なので特に相手の動きに合わせて出さなくても当てやすい。当てると相手はよろけてうずくまるので、そこに一気に攻撃を叩き込むのがいいだろう。ダウン攻撃として使うこともできる。

打 螺旋双破
横移動中に

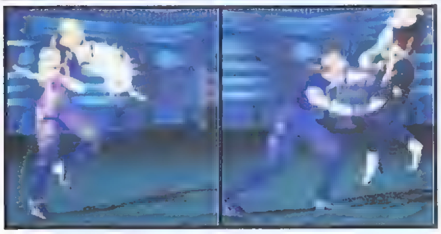
攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



ニーナの全固有技の中で最も使える技。横移動中に双掌破を出すので相手の攻撃をかわしつつ攻撃できる。ただでさえ強い双掌破が、横移動から出るのだからその効果は計り知れない。しかし、横移動といっても全ての技を避けられるわけではないので状況を見極めて出すことが重要だ。

不 ハンティングスワン
⇧(⇧⇧でキャンセル)

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 95



ニーナのガード不能技、ニーナらしい優雅な構えで力を溜めて、一気に攻撃する技。その威力はケタ違いで、カウンターヒットさせると一撃のもとに相手を葬りさる。しかし、技の出が遅すぎるのでまず相手に当てることはできないだろう。⇧⇧で途中でキャンセルできる。

不 デビルキッス
⇩⇦⇨

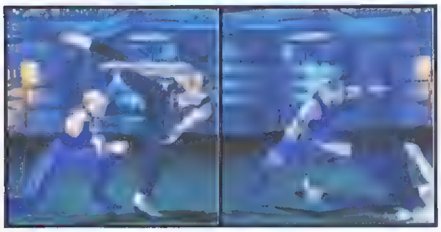
攻撃判定・種類 上段ガード不能技　攻撃力 なし



相手の顔目がけて毒霧を吐くという『鉄拳３』から加わったニーナの新技の中でも最も心をときめかされる魅力的な技。ホバーリングからでも出せるうえに、上段ガード不能なので実に使い勝手も良い。毒霧を当てると相手はよろけるので、すかさず追い打ちを叩き込もう。

返 返し技
相手の攻撃に合わせて⇦または⇦

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 技により変化



上段・中段攻撃を受け流して反撃する当て身の事である。ニーナの場合、パンチ技・蹴り技、両方とも取ることができる。この返し技は、戦術的にとても重要な位置をしめる技である。ニーナの返し技は一部の技を除いて全ての技をとれる。吉光の刀さえとってしまうのだから凄い。

返 下段さばき
⇧(or)or ⇩(or)

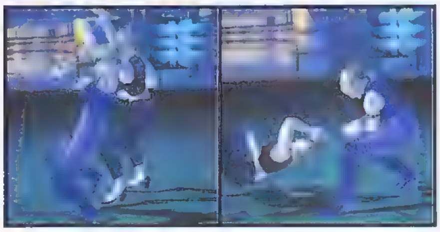
攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の下段攻撃を受け流し、相手を横向きにすることができそこに追い打ちを入れることができる。相手がしつこく下段を攻めてくる時に使い、相手の下段攻撃を牽制するのに使うのが良いだろう。相手の攻撃をさばいた後には、双掌破を入れるのが安定していて良い。

投 四方投げ
接近して

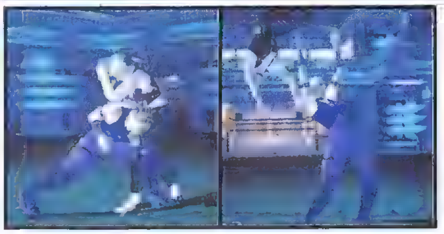
投げ抜け　攻撃力 30



腕を取り相手の力を利用して投げ飛ばす投げ技。相手は１回転して地面に叩きつけられる。投げはニーナの攻めに欠かせないので、投げにいくタイミングはしっかり身につけておくべきだろう。ニーナは中段技を数多くもっているので、相手が自然と立ちガードするので楽に投げられる。

投 居反
接近して

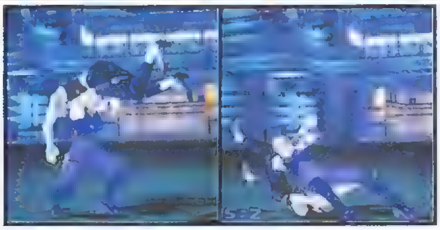
投げ抜け　攻撃力 30



素早く相手の懐に潜り込み、相手を持ち上げて後方へと投げ飛ばす。一見、豪快な技に見えるが相手の力を利用して投げているので、別にニーナが恐ろしいまでの怪力女というわけではない。「柔よく剛を制す」ニーナはあくまで技で勝負するタイプのキャラなのだ。

投 居反肘落し
接近して

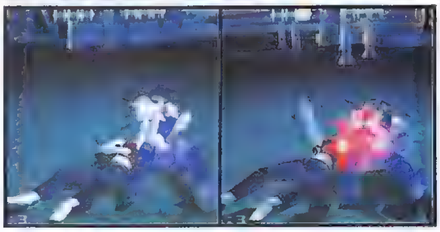
投げ抜け　攻撃力 35



途中までは居反と同じだが、最後が投げ飛ばすのではなく相手の上にのしかかる様になっている。この投げだけだと居反と威力はほとんど変わらないのだが、次の居反肘落し脇固までつなげると、かなりの差が出てくる。

投 居反肘落し脇固
居反肘落し中に

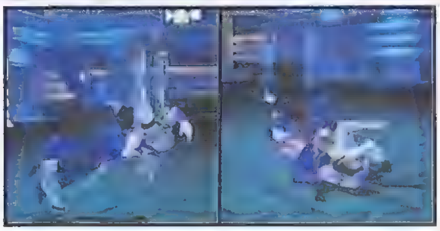
投げ抜け X　攻撃力 10



居反肘落しから派生する投げ技。倒れた相手の脇にまわり、相手の腕を極める。コマンドを入れるタイミングはニーナが相手の上に倒れ始めた時に入れるのが、最も確実だ。技が出ない場合は、素早く入力することにより正確にボタンを押すことを心掛けた方が良い。

投 逆三角絞め
相手の左側面で or

投げ抜け　攻撃力 40



相手の腕をとり抱え込む様にして前方に回転し首と股関節を同時に極める投げ、横投げなりの威力は持ち合わせているが、見ための派手さに比べて物足りない感じがしてしまう。この投げを使うのなら居反肘落し脇固ワンセットか、抱え込み肘打ちの方を使った方が良いだろう。

暗殺者と女王様、ニーナの２つの顔

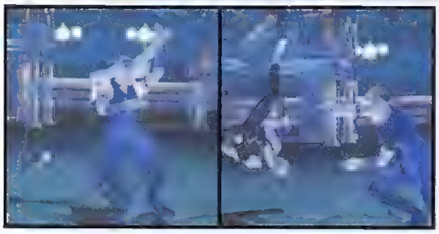
『鉄拳３』になって数多くの新技を覚えたニーナ。しかし、その新技は女王様的な技が多い。新打撃技であるビンタはなんとも高飛車な技で、しかも往復ビンタまである。さらに新ダウン攻撃のエンプレスヒール。ダウンした相手をハイヒールで踏みにじるという技だ。ビンタの後にエンプレスヒールで踏む、そんなニーナを見ているとニーナは完全な女王様的キャラになってしまったのかと思ってしまうが、デビルキッスという暗殺者らしい卑怯な新ガード不能技もあるのだ。新打撃技のファールキックも暗殺者らしい技と言えるだろう。一体、コールドスリープをしている15年の間にニーナに何があったのだろうか？

TEKKEN3

投 引き回し

相手の右側面で or

投げ抜け　攻撃力 38



相手の腕をとりダンスの様に自分の周りを回して、最後に投げ捨てる投げ技。この技もニーナが力ずくで相手を回してる様に見えるが、実はニーナが巧みに相手の力を利用しているだけなのだ。この投げは通常投げより威力があるとはいえ、居反肘落し脇固ワンセットより減らない。

投 飛びつき前方回転逆三角絞め

背後から接近して または

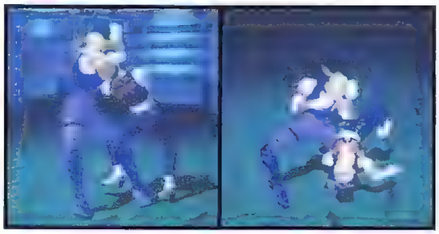
投げ抜け X　攻撃力 60



相手の後方から近づき、肩にまたがりそのまま体重を前にかけ、自分が落ちる力を利用しながら相手を1回転させて、そのまま股関節を極める技。背後投げなので威力もかなり高くなっているうえに投げ抜けもされないので、相手の背後をとったときは積極的に狙っていきたい。

投 抱え込み肘打ち

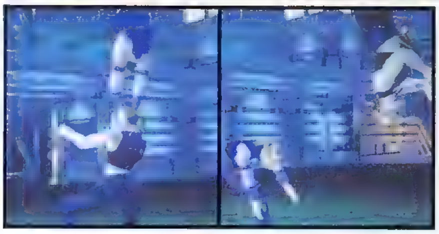
投げ抜け　攻撃力 50



通常方向からの投げでは最大の威力を誇る投げ技。コマンドがやや複雑なので入力に多少時間がかかる。しかし、投げが出るまでに間があるとはいえ、攻撃力が高いので重宝する。慣れないと出せないが、慣れてしまえば結構簡単に出せるので、実戦で出せる様に練習しておこう。

投 首刈り投げ

投げ抜け　攻撃力 40

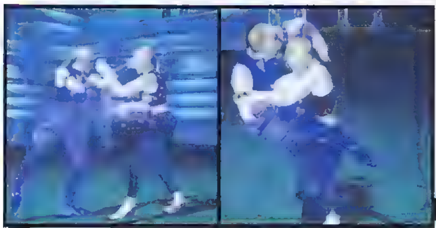


相手の肩に手をかけ支点にし、頭上を一回転して相手を投げ捨てる技。この投げも通常投げより威力があるが、居反肘落し脇固ワンセットや抱え込み肘打ちの方がダメージを与えられるので、そちらを使ったほうがいいだろう。ダメージを気にしなければ投げは好みで決めてしまって良い。

投 蟹挟み

⇩⇦⇨

投げ抜け　攻撃力 15

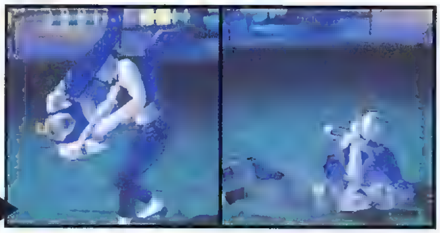


飛びついて相手の胴を両足で挟み、そのまま相手を地面に倒す技。この後にアキレス腱固、前転腕十字固に移行することができる。ホバーリングしてから出すこともできるので、相手の上段攻撃をスカしながら積極的に狙っていこう。

投 前転腕十字固

蟹挟み中に

投げ抜け　攻撃力 35

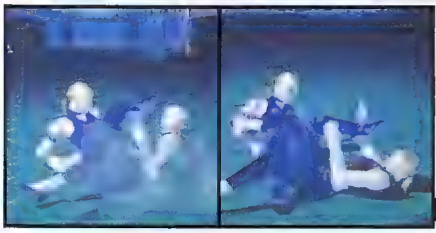


蟹挟みから派生する投げ技、相手の体ごと自分も回転し地面に倒れ込み、腕の関節を極める。コマンド入力は まで一気に入力してしまい、ワンテンポ遅らして を入力する。蟹挟み系の投げコマンドは蟹挟みのコマンドを入力したらすぐに次のコマンドを入力したほうが良い。

投 アキレス腱固

蟹挟み中に

投げ抜け　攻撃力 20

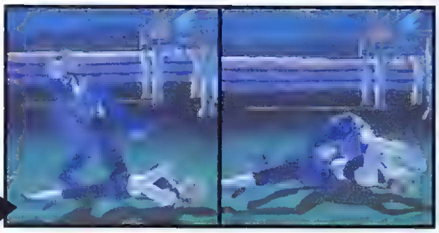


前転腕十字固と同様に蟹挟みから派生する技。相手の体ごと地面に倒れ込み、そのまま相手のアキレス腱を極める。素早くコマンドを入力することも大切なのだが、なにより正確なコマンド入力が大切だ。

投 膝十字固

アキレス腱固中に

投げ抜け　攻撃力 35

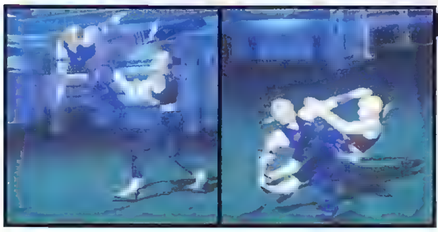


アキレス腱固から派生する二つの技の片方。アキレス腱を極めたまま股関節も極める技。攻撃力は回転アキレス腱固の方が高いが、その分コマンドはこちらの方が簡単になっているので、最初はこちらで練習した方が良い。コマンド入力はアキレス腱固を視認したらすぐに始めること。

投 飛びつきアキレス腱固

⇨⇨⇨

投げ抜け　攻撃力 20,20



ボーンカッターを相手が立ち状態で喰らうと、アキレス腱固に移行することができる、それがこの技だ。相手に飛びつき胴を足で挟み込みアキレス腱を極める、全てが連続技になっている。抜けられると自分が18のダメージを喰らう。

投 回転アキレス腱固

アキレス腱固中に

投げ抜け　攻撃力 45



アキレス腱を極めたまま、もう片方の足ごと極める技。攻撃力は膝十字固より高くなっているが、その分コマンドが複雑になっている。コマンド入力のコツは、一定のリズムで押すこと。途中で遅くなっても早くなっても入力を受けつけてくれないので注意しよう。

投 掌握

⇩⇧⇨

投げ抜け　攻撃力 15

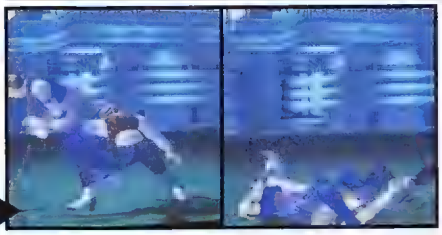


腕を掴んで相手のバランスを崩し、掌で打ちつける技。ニーナの代表的なコマンド投げで、ここから首刈り十字固、立逆脇固、腕挫腹固に移行することができる。蟹挟みや失脚に比べて投げ抜けされやすい。

投 首刈り十字固

掌握中に

投げ抜け　攻撃力 30



掌握から派生する技で、腕を抱え込む様にして相手に飛びつき相手を地面に倒して、肘関節を極める。この後にはもう技を派生することができないので立逆脇固か、腕挫腹固を使った方が良いだろう。抜けられると自分が５のダメージを受けるので、注意すること。

投 立逆脇固

掌握 or 失脚中に

投げ抜け　攻撃力 20



掌握、失脚から派生させる技。相手の腕を脇に抱えて肘関節を極める。さらにこの後、裏門鷹羽絞と捨逆脇固に移行することができるので、攻撃力は20と低めになっている。

投 腕挫腹固

掌握中に

投げ抜け　攻撃力 15, 15

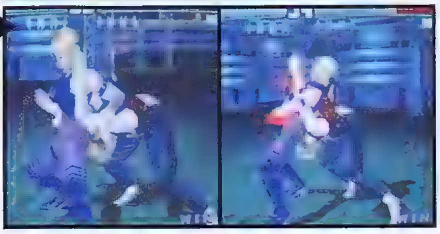


掌握から派生する技。相手の腹部を膝で蹴り上げ、そのまま相手の首を極める。立逆脇固に比べて攻撃力も30と高く見ためも派手で気持ち良い。コマンドも簡単な上に、この後、さらに技を派生させることができるので、掌握をきめたら積極的に狙っていきたい。

投 裏門鷹羽絞

立逆脇固中に

投げ抜け　攻撃力 25

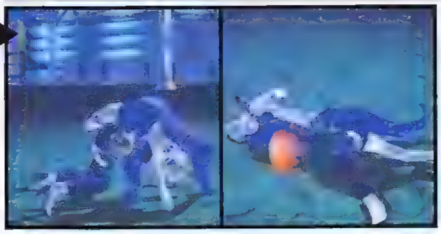


立逆脇固から派生する技。相手のもう片方の腕を掴み相手の両腕を極める。攻撃力が25と低い上に、抜けられると自分が20ものダメージを受けるので使用は控えめにするべきだろう。その分コマンドも簡単になっている。

投 股裂き腕十字固

腕挫腹固 or 万歳固中に

投げ抜け　攻撃力 45

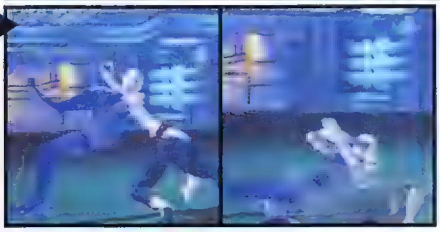


腕挫腹固または万歳固から派生する技。相手ごと１回転し、股関節を極める。威力も大きく見ためも派手なので掌握・失脚系のコマンド投げの最後を飾るのに申し分のない技。腕挫腹固から派生させた場合は抜けられると自分が５のダメージを受けるので注意すること。

投 捨逆脇固

立逆脇固中に

投げ抜け　攻撃力 25

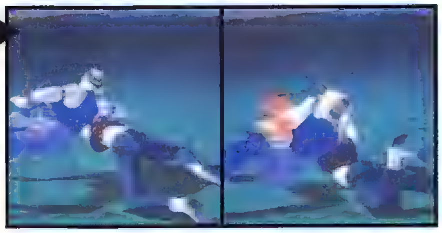


立逆脇固から派生するもう一つの技。相手の腕を脇に抱え込んだまま、相手を地面に押し倒し肩関節を極める。この技も、裏門鷹羽絞と同じ様に抜けられると自分が20のダメージを受けるので、使用は控え目にした方が良い。

投 首捻顔固

腕挫腹固 or 万歳固中に

投げ抜け　攻撃力 35

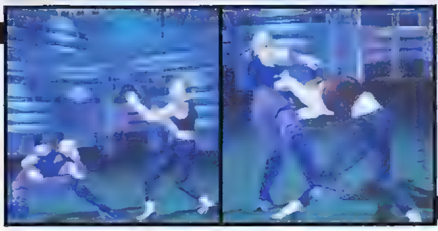


腕挫腹固または万歳固から派生する技で、相手の首を極めたまま、地面に押し倒す。股裂き腕十字固に比べ、攻撃力も低く投げ抜けボタンが１つなので、抜けられやすい。腕挫腹固から派生させた場合は抜けられると自分が５のダメージを受けるので注意すること。

投 失脚

⇩⇧⇦

投げ抜け ×　攻撃力 15

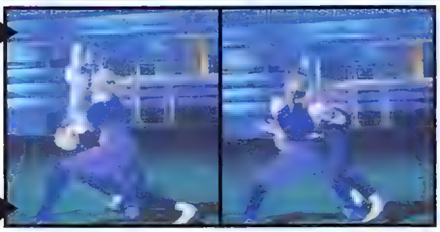


相手の脚を上から蹴りつけて相手を崩すニーナの新しい投げコマンド。この技から、万歳固と立逆脇固に移行することができる。また、⇩⇧⇦と入力することによって、その場でしゃがむモーションが出せる。

投 万歳固

失脚中に

投げ抜け　攻撃力 28



失脚から派生する技で、相手を前に倒しながら脇にまわり、腕を極める。コマンド入力がかなり複雑で、しかもコマンドの入力受けつけがかなりシビアになっているので、出すのが難しい。実戦で出せばギャラリー受けするので出せる様に練習しておこう。コマンドは素早く、正確に入力すること。

NINA WILLIAMS

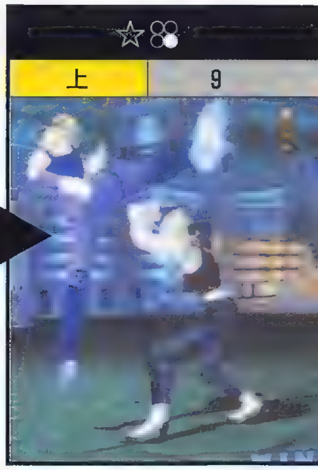
10 succession combination

ニーナ・ウイリアムズ 10連コンボ

ニーナの10連コンボは全部で6種類あるのだが、主流となる2種類の10連コンボの出だしと最後が少し変わるだけなので、基本的には2種類しかない。便宜上ここではその2種類をスパイクコンボ系の10連とハンティングキックコンボ系の10連と呼ぶことにする。さて、その2種類の10連コンボだが、出だしがワンツーパンチになっているので、出が速く、出だしを潰されることはまず無い。しかし、2種類とも1発目から5発目までが全て上段となっているので相手がしゃがんでいると当てることができず、6発目も下段なのでガードされてしまう。2種類とも技の出だしをアッパーに変えることができるのだが、3・4・5・6発目がガードポイントとなっているために、たとえ1発目のアッパーを当てることができてもその後の攻撃を当てることはできない。相手がワンツーパンチに反応してしゃがむようなら、途中で連撃双掌破に変えた方が良いだろう。相手が立ちガードしていてくれれば、6発目の下段キックを当てることができるので問題はない。また、スパイクコンボ系10連は、7発目以降にガードポイントが無いので、6発目の下段キックを当てるこ

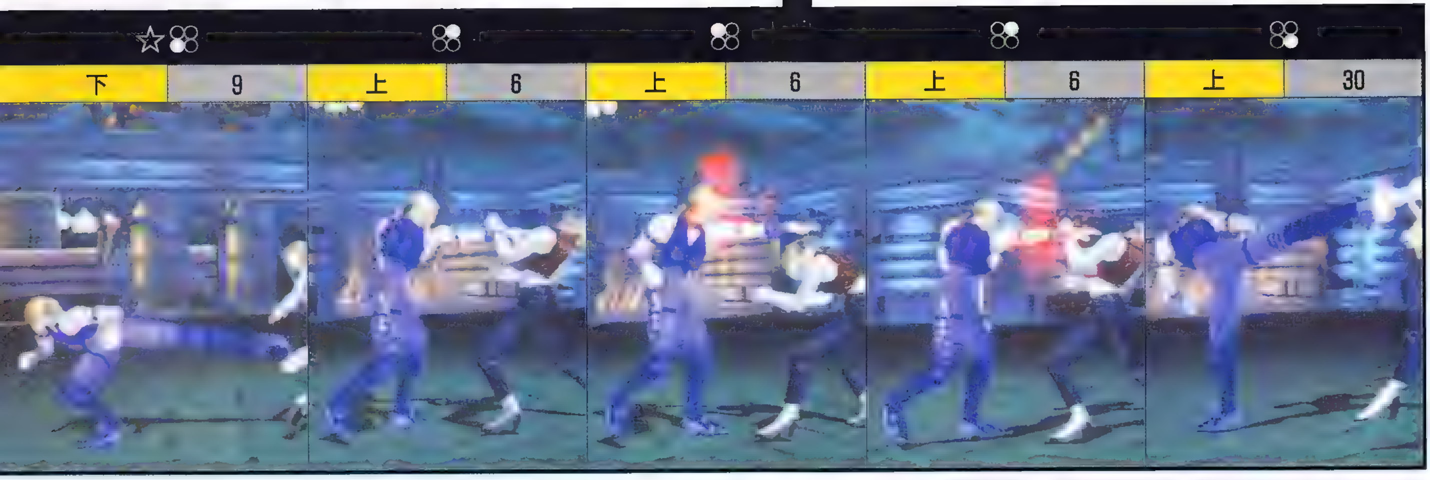






とができれば最後まで連続ヒットする。スパイクコンボ系の10連は9発目からさらに分岐するのだが、最後がディバインキャノンになっている方を使おう。ハンティングキックコンボ系の10連は9発目のキックがガードポイントになっているので6発目を当てても連続ヒットにならない。しかし、7発目以降が下・中・下・中段とガード方向をゆさぶることができるので当てやすい。コマンドの入力方法だが、2種類とも3発目まで一気に入力しワンテンポずらして4・5・6発目を入力する。7・8・9発目は7発目が5発目、8発目が6発目、9発目が6発目が出ている間に入力する。10発目は8発目が出終わった後から9発目が相手に当たる前に入力する。10発目は9発目の入力を終えた後、ボタン連打で構わないだろう。







「からくり宇宙忍者」

YOS

吉光

永久機関の完成型をみたボスコノビッチは、長年の夢であった自分の娘の再生と不老不死の研究を開始した（娘は自ら開発したコールドスリープマシンで保存している）。

吉光は卍党の首領として、ボスコノビッチの研究資金繰りと貧しい人々の救済を続ける生活をしていた。

ある日、町で世界有数の格闘家失踪事件を耳にした。吉光はさほど気にせずいつもどおり研究所を訪れたが、ボスコノビッチ博士の様子がおかしい。

ボスコノビッチは研究中の事故で、謎の病原体におかされていたのである。ボスコノビッチ博士いわく、研究を完成させ娘を再生するには、今、世間を騒がせている「闘神」の血が必要だという。ボスコノビッチは娘の再生研究中に「闘神」の存在を知ったらしい。

自分の命の恩人であるボスコノビッチを救うためには、「闘神」の血をなんとかして手に入れねばならない。吉光は大会参加を決意する。





MITSU

PROFILE

国籍／なし（元日本）
格闘スタイル／卍忍術進化型
年齢、身長、体重、血液型／?歳、178cm、63kg、O型
仕事／卍党首領
趣味／相撲観戦、ネットサーフィン
好きなもの／ゲームセンター（特に新宿）
嫌いなもの／悪人、対戦マナーの悪い人



ORIGINAL ARTS

YOSHIMITSU

[固 有 技]

吉 光

打 忍法卍葛

攻撃判定・種類 上､上､上､上､上､上　攻撃力 10､10､10､10､10､10



爪先だけで立ち、その状態でクルクルと回りながら相手を連続で攻撃する技。この技単体で出してもあまり効果はないが、技の出が早いので空中連続技に絡めたり、相手の攻撃を牽制するために使えるなど、用途は広い。吉光の持つ数ある回転技（？）の中で、最も使える技だろう。

打 三散華

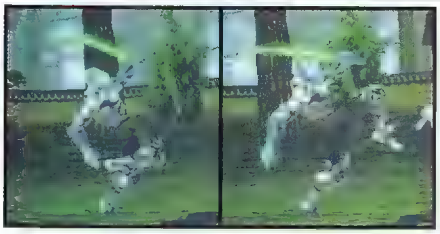
攻撃判定・種類 上､上､上　攻撃力 20､20､21



上段キックを3発連続で繰り出す技。一発ごとの隙が大きいため、3発すべてが当たるということは、まずないだろう。一応3発目まで出てしまえば、それを喰らった相手を横向きにすることができる。しかし、距離が開いてしまうので、必ず攻撃できるというわけではない。

打 吹雪

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



前作、前々作と猛威を奮った中段攻撃。この『3』でも相変わらず高性能を誇っている。とにかく技の出が早いことが特徴。相手の技をガードした後の反撃技として使えば、まずガードされることはない。投げをしゃがみで避ける相手にも、この吹雪なら対応できる。攻撃力も申し分ない。

打 PKコンボ

攻撃判定・種類 上､上　攻撃力 12､21



上段パンチと上段キックを連続で繰り出す基本的な攻撃。最初のパンチは技の出が素早く、開幕や反撃技として使うことができるが、次に出るキックが問題。最初のパンチと連続していないので、パンチを喰らってもガード可能なのだ。基本的とはいっても出す機会はほとんどないだろう。

打 忍法陽炎

攻撃判定・種類 中　攻撃力 40



足を伸ばしたままの跳び込み前転のようなかたちで、前方に勢いよく回転しながら突進していく技。攻撃発生までに時間がかかるので、相手の近くで出しても、パンチなどで簡単に止められてしまう。しかし、攻撃力が高い点は魅力。中間距離で出すか、移動技として使っていこう。

打 PDKコンボ

攻撃判定・種類 上､下　攻撃力 12､8

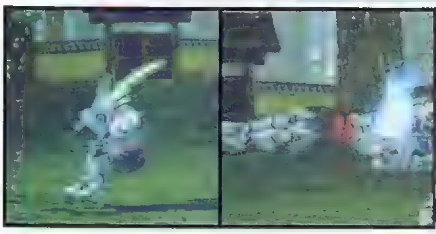


上に紹介したPKコンボの2発目が下段キックになったもの。2発目が上段キックのPKキックに較べれば、使いやすいが、攻撃力は微微たるもの。さらに、PKキックと同様に連続技にはなっていない。2発目だけを喰らわすなど、使い道がないわけではないが、使い方が難しい技だ。

打 忍法草薙

忍法陽炎中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 40



忍法陽炎から派生する上段攻撃。忍法陽炎と同様に、頭から相手に勢いよく飛び込んでいく。中間距離で出すか、移動技として使っていくという点、攻撃力が高いという点も同じ。だが、1発目となる忍法陽炎とは連続していない。

打 草薙砲

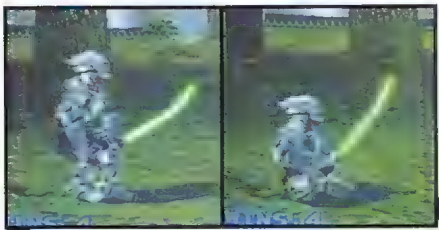
攻撃判定・種類 中､上､中　攻撃力 40､40､30



忍法草薙から派生する中段攻撃。忍法草薙を喰らった相手は、空中に浮いているため、草薙砲が確定する。1発目の忍法草薙はガードされても、2、3発目だけで攻撃力70。相手のライフの約半分を奪うことができる。忍法陽炎の出が遅いため、使う機会はあまりないが、要所で使いたい技だ。

動 卍あぐら
⬇

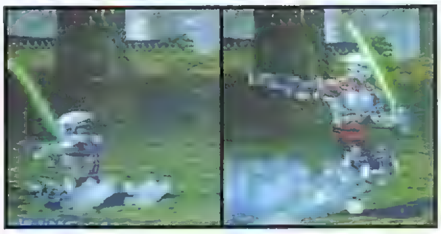
攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



闘いの最中に、突然あぐらをかくという吉光ならではの特殊動作。この状態でのガードは不可。さらに、しゃがみ状態と同じ扱いのため、下段攻撃だけでなく、中段攻撃もヒットしてしまう。派生する3種類の技を使いこなそう。

打 千覚卍菊
卍あぐら中に

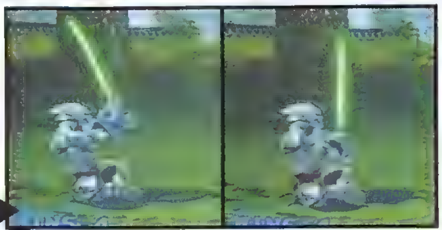
攻撃判定・種類 中　攻撃力 10、12、12、14、15



卍あぐらの状態から、高速回転し、その後忍法卍菊へと移行する技。この場合は、技名が先覚卍菊となる。一応中段攻撃のため、下段キックなどで攻撃しようとした相手に喰らわすことができる。技表には、「卍あぐら中に」と書いてあるが、先覚中からでも出すことができる。

動 千覚
卍あぐら中にレバーニュートラル

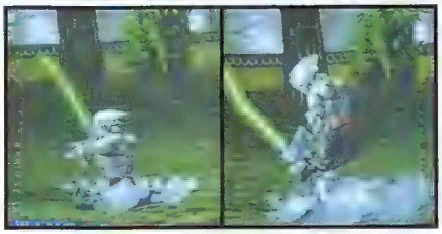
攻撃判定・種類 体力回復　攻撃力 5ずつ回復



卍あぐらの状態で放っておくと、この千覚に移行する。この技は、体力を回復するという便利なもの。体力が少ない場合で、相手との距離が離れているときには、ぜひ使っていきたい。しかし、距離が近い時に使っても、当たり前といえば当たり前だが、回復する前に攻撃されてしまう。

移 千覚無空舞
千覚中に⬅

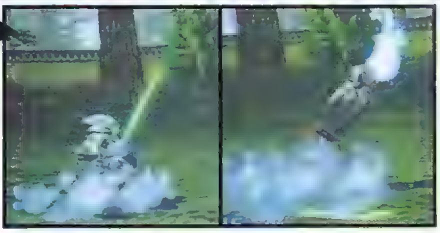
攻撃判定・種類 ワープ技　攻撃力 なし



先覚状態から高速回転し、その後相手の背後へと移動するワープ技。相手の状態にかかわらず確実に背後をとることができるが、技の硬直時間が若干長いため、相手の振り向き攻撃につぶされてしまうことが多い。相手との距離が離れていると、その場で背を向けてしまうので注意しよう。

打 千覚日向砲
卍あぐら中に

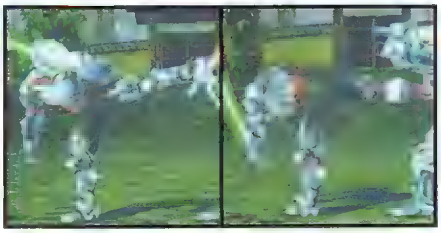
攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



先覚卍菊と同様に、卍あぐら状態から高速回転し、日向砲へと移行する技。先覚状態からでも移行できる点も同じだ。この技を喰らった相手はとても高く空中に飛ばされるため、様々な空中連続技を狙うことができるが、ここは不惑を狙っていきたい。相手の落ちてくる速さを見極めよう。

打 稲妻

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 30、30



豪快な回し蹴りの後、中段キックに移行する技。1発目の回し蹴りを喰らった相手は、はるか彼方に吹き飛んでいってしまうため、2発目の中段キックは連続では入らない。1発目を喰らった相手に追い打ち攻撃をかけるか、2発目を保険として出しておくなど相手によって使いわけよう。

打 卍裏拳・壱
⇨

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



喰らった相手を後ろ向きにさせることができる上段攻撃。硬直時間がほとんど無いため、ほぼ確実に攻撃をすることができる。基本は、アッパーで浮かせてからの空中連続技。不惑などを狙いたいところだが、そこまでの余裕はない。

打 震電
⇨

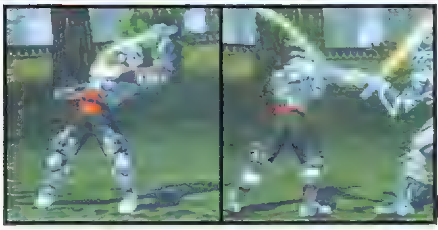
攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 12、10、10、12、12、14、15



卍裏拳・壱から、素早く忍法卍菊へと移行する技。卍裏拳・壱を喰らった相手は、当然後ろ向きになっているので、その後の忍法卍菊のヒットが確定。相手に反撃されそうだが、ギリギリ先に忍法卍菊が当たる。すべてヒットすれば、結構なダメージを与えることができるぞ。

打 紫電
⇧

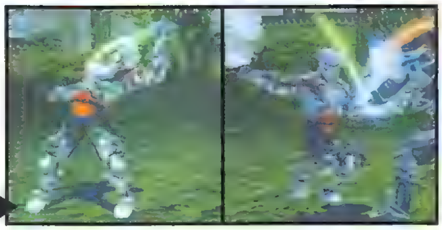
攻撃判定・種類 中、上　攻撃力 15、12



柄攻撃から、卍裏拳へと移行する技。2発目の卍裏拳が当たれば相手を後ろ向きにすることができる。1発目の柄攻撃をガードさせ、反撃してきた相手に卍裏拳を当てて背後をとるという使い方が最も無難だろう。

打 紫電菊
⇧…

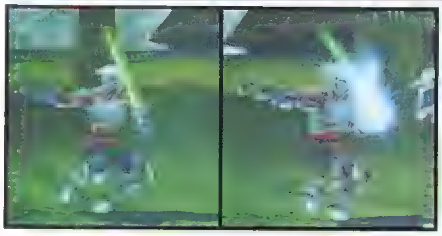
攻撃判定・種類 中、上、中…　攻撃力 15、12、10、10、12、12、14、15



紫電から、忍法卍菊へと移行する技。柄攻撃から、震電へと移行する技、という表現も可能。ガードされると、全然見当違いの方向に進んでいってしまうため、忍法卍菊までつなげてしまうとリスクは大きい。しかし、震電と同様に、卍裏拳が入ってしまえば、忍法卍菊が確定する。

打 忍法卍菊

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10、10、12、12、14、15



しゃがんだ状態で爪先だけでバランスをとり、クルクルと回転しながら攻撃する技。すべて中段攻撃で、1発目が入ってしまえば、連続で攻撃することができる。しかし、6発すべて出してしまうと、自分が目を回してしまい、その場に倒れ込んでしまう。注意して使っていこう。

打 日向砲

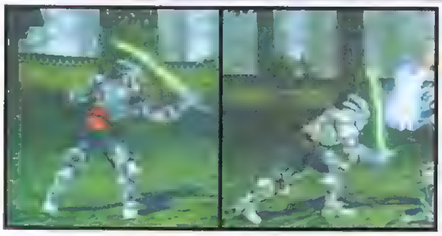
攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



逆立ちの様な状態から、思いっきり足を上空に向かって伸ばして攻撃する技。コマンド入力は、素早く行わなくてはならない。喰らった相手はとても高く浮くので、様々な空中コンボを狙うことが可能。しかし、前作に較べると、技の出が遅くなってしまっている。使い方に注意したい。

打 鬼薊

攻撃判定・種類 中、上、上、中　攻撃力 15、12、12、18

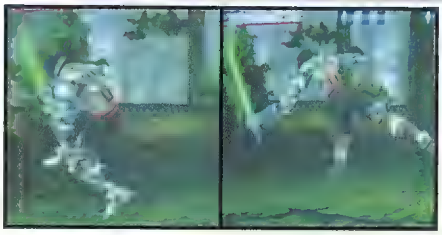


紫電の1発目と同じ柄攻撃から、振り下ろしの柄攻撃に移行する技。2、3発目は上段攻撃だが、4発目だけが中段攻撃となっている。その4発目は当て身される危険が伴っているが、2発目以降はディレイ可能なので、相手に先を読まれない様に、技の出し方を変えながら闘うこと。

打 卍裏跳蹴り

⇘ or ⇧ or ⇗●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



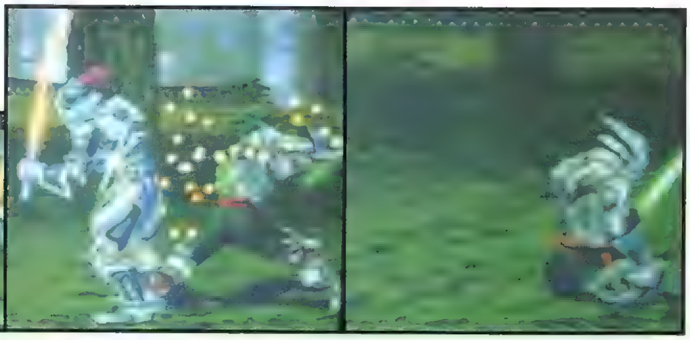
小ジャンプしての跳び蹴り。通常なら、⇧と入力すると画面奥へと横移動してしまうが、同時に●を押しておけば、この卍跳蹴りが出る。身体をひねりながらの攻撃なので、技の出は多少遅めだが、出てしまえば判定は強い。ジャンプ攻撃なので、上段ではなく中段という点も見逃せない。

打 黄泉駆け

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18

居合い斬りといった様な趣で相手に襲いかかる技。通常ヒットでは、相手にヒットした時点で技終了だが、カウンターヒットした場合には、投げ技扱いとなり、相手の身体を駆け抜けていく。その後、⇩●●と入力することによって、座ることが可能。先覚と同じ様に、体力を回復することができる。





打 忍法卍芟

攻撃判定・種類 下、下、下、下、下　攻撃力 12、7、7、5、5

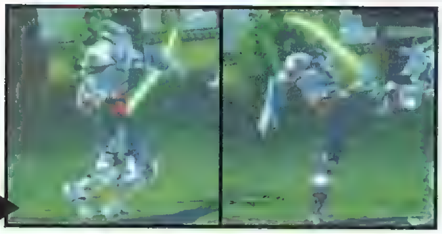


忍法卍菊のキックバージョンとでもいうべき技。しゃがんだ状態で片足だけでバランスを取り、回転しながら逆の足で攻撃する。ダウンしている相手にも、ほとんどの場合当てることが可能。空中連続技の締めとして使おう。

打 倒木蹴

忍法卍芟中に⇨●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12



忍法卍芟から移行する中段キック。忍法卍芟が下段攻撃のため、しゃがんでガードしている相手に、この技を喰らわすことができる。しかし、移行するまでにタイムラグがあるため、技の変更を見てガードされてしまうこともある。間合いが開くので、大きな問題ではないが注意したい。

打 霞払い

しゃがみ前進し始めに●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 12



しゃがみ前進しながら、相手の足を豪快に払う技。前に進みながら技が出るので、比較的離れた相手にも当てることができる。相手の技をしゃがんで避けた後や、中間距離で使っていくことになるだろう。確実に相手をダウンさせられるため、流れを変えたいときに使うというのが有効だ。

打 卍裏拳・弐

背を向けた状態で●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



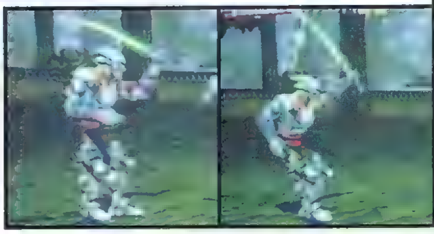
グラフィック的にはほとんど卍裏拳・壱と同じだが、攻撃力が若干違う振り向き攻撃。卍裏拳・壱と同じく、ヒットさせれば相手を後ろ向きにすることができるので、様々な技につなぐことができる。相手に背後をとられてしまったときは、迷わずこの技を出していこう。

不 絶命剣

⇦⬅

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 90

後方にゆっくりと剣を引き、そこから一気に前方へと突き出す技。数ある吉光のガード不能技の中で、最も準備モーションが長い技だ。相手が距離を取った時に出し、パニックに陥らせるという使い方もできるが、はっきりいって使う場面はほとんどない。ニーナや仁に当て身されてしまうというのも悲しい点。

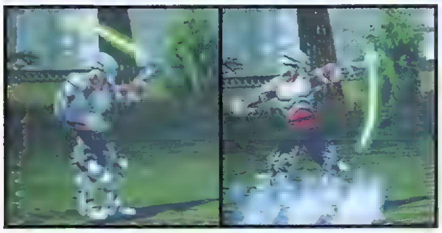




不 旋風剣

⇦⬅ ☆

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 30



手に持った剣を高速で回転させ、相手を攻撃する技。絶命剣のモーションが出たときにすぐにを押すと技が出る。剣を引くまでのモーションは絶命剣と同じだが、その後の技の出は、はるかに早い。絶命剣を止めようと攻撃してきた相手が喰らってくれることが多いぞ。

不 斬哭剣

⇧

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 10

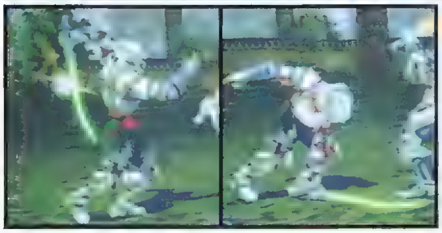


剣を振りかぶり、そこから相手を斬りつける技。攻撃力10とガード不能技の中では威力がないほうだが、技の出の早さを考えれば問題はない。ダウンしている相手を攻撃することも可能だ。しかし、空中連続技の締めとして使った場合、受け身をとられると技を避けられてしまうので注意。

不 連獄剣

⇧ ☆

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 一歩歩くごとに15,23,27,43,65,107(6歩まで)

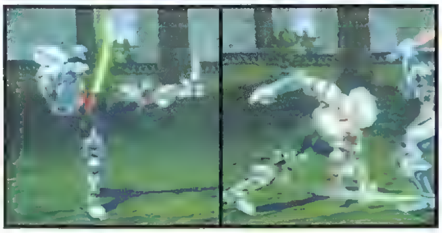


剣を振りかぶった状態のまま前進していき、その後、剣を振り下ろす技。レバーを離すと相手を切りつける。1歩歩くごとに攻撃力が増し、6歩目で吉光が光り、最大107まで上昇する。しかし、7歩目にはまた1発目と同じ攻撃力に戻ってしまう。6歩以内に攻撃する様にしよう。

不 弾割り

⇨⇨

攻撃判定・種類 中、ガード不能技　攻撃力 20,18

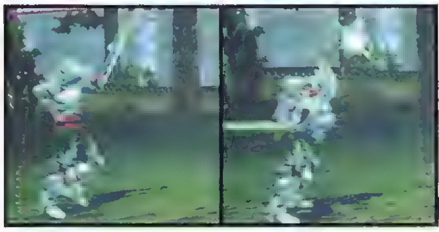


893・Kの様な中段キックの後に、斬哭剣へと移行する技。1発目が当たれば、2発目はガード不能技のため連続攻撃になる。1発目がガードされた場合でも、2発目の斬哭剣を出しておくこと。1発目から2発目に移行するまでの間に、相手が技を割り込ませる隙はほとんどないぞ。

不 不憂

⇩

攻撃判定・種類 ガード不能技(自殺技)　攻撃力 60

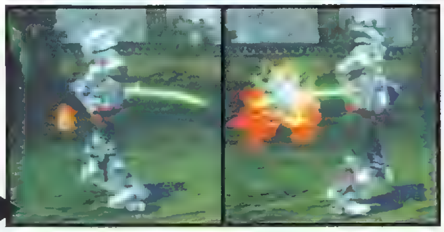


自分の腹部に剣を突き刺す自殺技。はっきりいって魅せ技だが、この技で相手を攻撃する場面というのも存在する。確実なのは、日向砲や先覚日向砲で相手を浮かせた後。落ちてくる相手に向かって、剣が当たる様に出そう。

不 卍血桜

⇩ ⇦ …

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 3,3,3,3,3

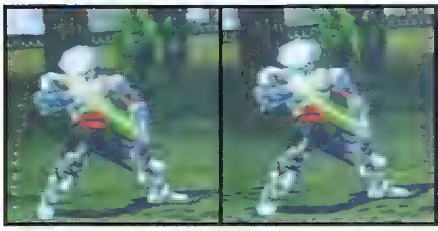


不憂から移行するガード不能技。自分の腹部に剣を突き刺したまま、身体を回転させ、相手に向かって進んでいく。一応ガード不能技だが、回転するごとに、相手に与えるよりも多くのダメージを自分が受けてしまう。不憂や不惑以上の魅せ技といえる。チャンスがあれば使っていこう。

動 毒溜め

⬅

攻撃判定・種類 毒霧の準備モーション　攻撃力 なし



身体を横に向け、息を吸う様なモーションを見せる特殊動作。ボタンを押さない限り、この動作をずっと続けている。もちろんこの状態の時には、相手の攻撃をガードすることはできない。すぐに毒霧を出すのが無難だろう。

不 毒霧

毒溜め中にボタンどれかを押す

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 35

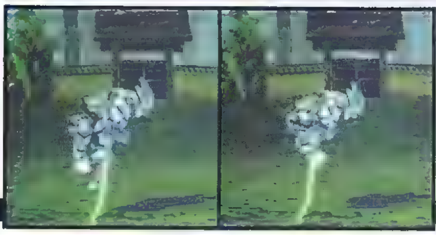


毒溜めモーションから、前方へ一気に毒霧を吹くガード不能技。ヒットした相手に、忍法卍芟などの攻撃を加えることもできる。毒溜めのモーション自体が素早く発生するので、その状態からすぐに毒霧を出せば、技の隙はほとんどない。毒霧が届く距離が短い点だけが残念だ。

不 地雷刃

⇧✤(⇩でキャンセル)

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 30



剣を地面に突き立て、その上に乗るという吉光らしい技。攻撃判定は剣の部分だけなので、中段攻撃によって潰されてしまう。相手が下段攻撃を出してくるところへ先読みで出したり、起き上がり蹴りに合わせたりと、使っていこう。

不 地雷走り

地雷刃中に⇨➡ or ⇦⬅

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 15､15､15



地雷刃の状態のまま、前へ進んでいく攻撃。前後に身体を揺らしながら、前へ進んでいく吉光の仕草がいじらしい。相手が寝ているところへ走っていく、という使い方が最も無難だが、当たっても、外れても、その後の剣から降りる動作に時間がかかるので、確実に反撃されてしまう。

不 跳ね地雷

地雷刃中に⇩ or ⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 25

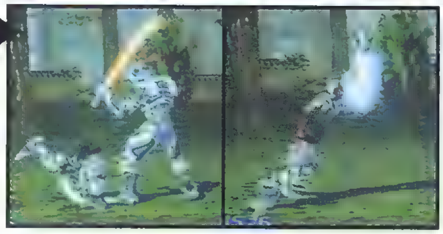


地雷刃の状態のまま、ジャンプし、攻撃する技。地雷走りと同様に、相手が寝ているところを攻撃するという使い方が最も無難。ほとんどの場合、相手が寝ていないと入らない地雷走りに較べれば、立っている相手にも確実に入る点は評価できるが、使い方が難しい。

打 地雷砲

地雷刃中に✤

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



地雷刃の状態から、日向砲へと移行する技。技の性能は、ほとんどノーマル時の日向砲と変わらないので、空高く浮いた相手に、様々な空中連続技を叩き込むことができる。技後の硬直時間が長いので、不憂以外のガード不能技を喰らわせるのは難しいが、たまには違う技も使っていきたい。

打 忍法卍車

⇩✤

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10

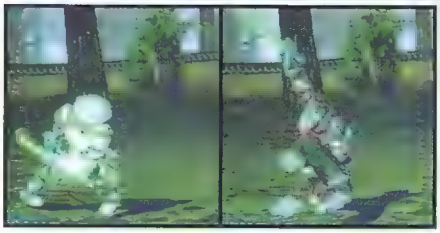


前方へ小ジャンプして、着地際に相手を攻撃する技。この技単体で使っても、相手に攻撃されるだけなので、ほとんどの場合、意味をなさない。ここから派生する技に移行して、初めてこの技の真価が発揮できるのだ。単体で使った場合でも、投げに移行するなどすれば、使い道は広がる。

不 華厳

しゃがみ状態から⇧⇦✤

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 20



しゃがみ状態から出せる便利なガード不能技。相手の足下を払う様に、剣を振ろう。攻撃する前に、剣を構える動作があるが、それを見てから避けるのは、ほとんどの場合無理。確実に相手にダメージを与えることができるだろう。上段攻撃ばかりの10連コンボを止めることも可能だ。

打 銅閃華

忍法卍車中に⇦●

攻撃判定・種類 特殊中段　攻撃力 2



忍法卍車から、忍法卍葛へと移行する技。忍法卍葛とは違い、後ろへジャンプして相手から離れてしまう。その後、２種類の技に移行することができるが、この技で止め、全く別の技で、相手を攻撃することもできる。

打 鋼閃華

銅閃華中に✤

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



忍法卍車から忍法卍葛へと移行する銅閃華から、また忍法卍車へと移行する技。忍法卍葛から、いきなり忍法卍車を繰り出すので、反撃しようとした相手が喰らってくれる場合が多い。それぞれの技へ移行するタイミングが早いので、要所で出すことによって有効な技となる。

打 銀閃華

銅閃華中に●

攻撃判定・種類 特殊中段　攻撃力 15



銅閃華から移行する技。その銅閃華後のバク転に、攻撃判定が発生することが特徴。忍法卍車で跳び込んだところを反撃しようとした相手に、このバク転キックがヒットすることが多い。しかし、特殊中段な点に注意したい。

不 金閃華

銀閃華中に◆●

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 15



忍法卍車から忍法卍葛、そしてバク転に移行し、最後にガード不能技の連獄剣へとつながる技。連獄剣なので、剣を振りかぶったまま前進し、レバーを離すと相手を斬りつける。攻撃力も通常の連獄剣と同様に、１歩歩くごとにアップ。６歩歩いた後が最高値となる。

打 忍法陽炎・裏

⇨➡

攻撃判定・種類 中　攻撃力 22



技のグラフィック自体は、パッと見、通常の忍法陽炎と変わらないが、技後に相手に背を向けることが最大の特徴。この後、２種類の技に派生していく。その派生する技に移行しない場合には、ただ単に、相手の側に跳び込み、背中を向けるだけになってしまう。この後は、卍裏拳・弐などの振り向き攻撃も間に合わないので、相手は攻撃し放題。それを回避するためにも、派生技を出しておいたほうがいい。

投 御霊削り

忍法陽炎・裏または夢想中に

投げ抜け ×　攻撃力 状況により変化

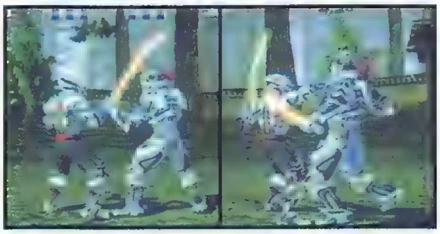


忍法陽炎・裏からの派生技。背向け状態から振り向きつつ前方に手をかざし、その手で相手の顔をつかむ。そして、そのつかんだ手から、相手の体力を奪い、自分の体力を回復するという恐ろしい技だ。一応、投げ技扱いだが、技の性質上、投げ抜けすることは不可能となっている。

投 御霊返し

忍法陽炎・裏または夢想中に➡

投げ抜け ×　攻撃力 状況により変化

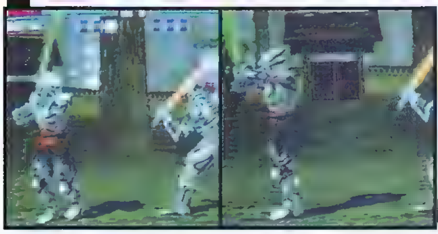


忍法陽炎・裏から派生する技の一つだが、御霊削りとはまったく逆の性質を持った技となっている。かざした手で相手の顔を掴むまでは同じだが、その後は自分の体力を減らし、相手の体力を回復させる。見た目は地味だが、吉光の全固有技中、最大の魅せ技ということができるだろう。

動 夢想

横移動中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



横移動中に出すことができるガード不能技。ガード不能といっても、攻撃判定があるわけではない。この夢想のモーションを一定時間続けると、自分の体力が少しずつ減っていく。

不 転生

夢想中に⇨

攻撃判定・種類 ガード不能技(体力回復)　攻撃力 10

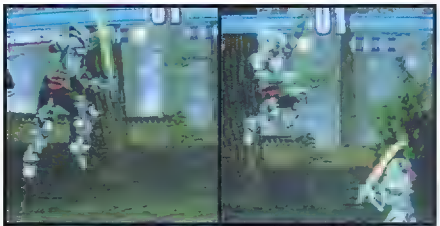


夢想から派生するガード不能技。相手を攻撃するだけではなく、自分の体力も回復することができる。その回復する量は、夢想をしていた時間によって増減するが、一定以上の体力を一気に回復することが可能だ。

動 飛空剣

前大ジャンプし始めに

攻撃判定・種類 飛空襲剣準備モーション　攻撃力 なし



手に持った剣を回転させながら、宙を飛ぶ特殊動作。この後のレバー入力によって、２種類の技に派生するが、放っておけば、ずっと飛んでいるというわけではない。一定時間後に、飛空襲剣へと移行してしまうのだ。状況をキチンと把握して、飛空と虚空を使い分けていこう。

不 飛空襲剣

飛空剣中に⬇

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 飛空時間によって25、30、40

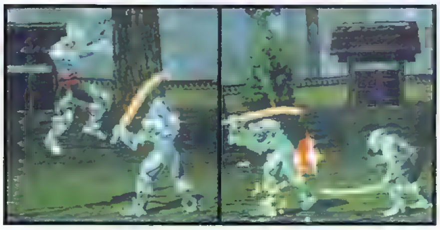


飛空剣後、正面を向いたまま落下し、その勢いで剣を振り下ろす技。飛空剣で飛んでいた時間が長ければ長いほど攻撃力がアップしていく。対戦相手が、この技を見ていてくれれば確実にヒットするが、下を潜られたり、ジャンプ攻撃で落とされてしまうこともある。

不 虚空襲剣

⬆⇦

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 35



飛空剣から派生する技。飛空襲剣とは逆に、相手の背後に回り込む様な動きをする。しかし、相手との距離が離れていると、相手に背を向けることになってしまうので注意が必要。一度下にフワッと降りる様な動作をするので、そこで落とされてしまうこともある。

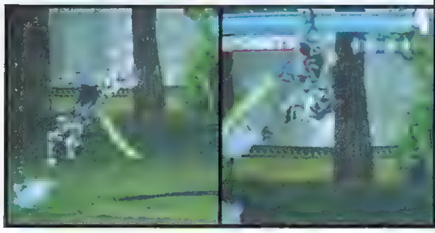
数多くのガード不能技を使いわけろ!

ほとんどのキャラクターは、１つか２つしか持っていないガード不能技。しかし、この吉光は、そのガード不能技を19種類も持っている。それらのガード不能技を用途、そして状況にあわせて使いこなして初めて真の吉光使いだといえるだろう。どんな場合でも万能に使うことができる斬哭剣、しゃがみ状態から出せる華厳をメインに、地雷刃や飛空剣を要所に絡めていく。そして、余裕がある場合には、絶命剣や不憂、不惑などを使っていく。不惑などは、ダブル KO 狙いで使っていくこともできるし、朧車などは、中間距離で重宝する。ただ数が多いだけではなく、様々な状況に対応できるだけの種類が揃っているといえるだろう。

不 朧車

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 15,28

前方に回転しながら跳び込んでいき、その勢いで剣を振るう大技。中間距離で間合いを詰めながら攻撃できるので、とても使える技となっている。しかし、冷静に技の軌道を見られてしまうと、パンチなど簡単な技で迎撃されてしまう。初心者相手には有効だが、上級者相手には使いどころが難しくなる。



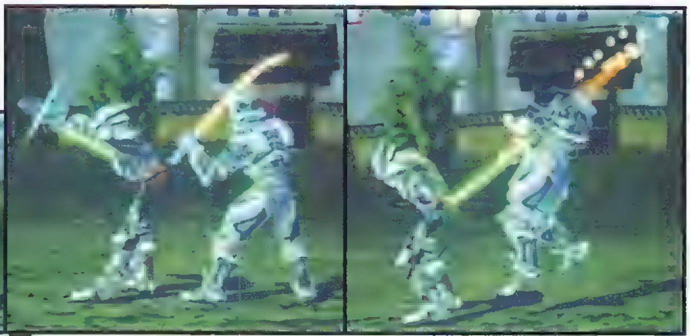


不 不惑

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 100

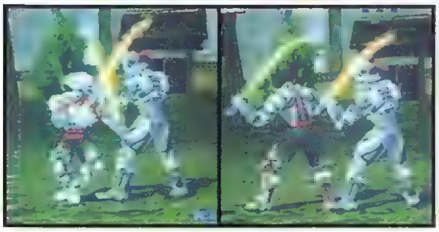
相手方向にダッシュしながら突然背を向け、自分の腹部に剣を突き刺す自殺技兼ガード不能技。技が出るまでのモーションが大きいため、ほとんどの場合、背を向けた状態で止められてしまう。しかし、中間距離で技を出すことができれば、相手がバックステップで避けないかぎり、自分の腹部を突き抜けた切っ先で相手を攻撃することができる。攻撃力がとにかく高いので、機会があれば狙っていきたい。





動 惑

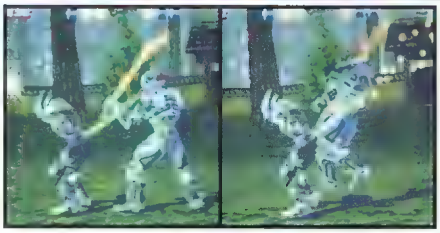
攻撃判定・種類 不惑キャンセル　攻撃力 なし



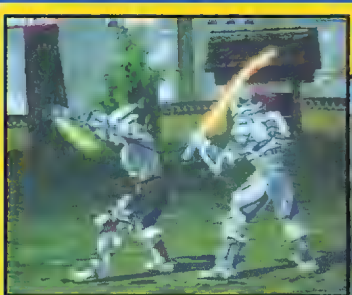
惑わない場合は自分の腹部に剣を突き刺すが、惑ってしまった場合は、剣を突き刺さず相手に背中を向けるだけで技が終了してしまう。ここで技を止めてしまっても、相手に背を向けるだけなのでまったく意味はない。自分の体力がなくなってしまうとはいえ不惑を出したほうがいい。

不 極・不惑

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 100



不惑のアッパーバージョン。自分の腹部に2回、剣を突き刺す。1発目がヒットした場合、喰らった相手がダウンしてしまうため、2発目がヒットせず、自分だけがKOになってしまう。しかし、2発目が相手にヒットすれば、自分の体力は減らない。保険として使うことはできないぞ。



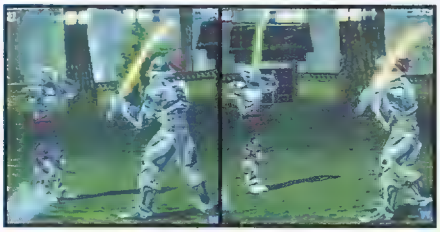
▼空中連続技も強力。上手くつなげることができれば、前作より弱体化したとはいえ、一気に相手の体力を奪える。



▲数多くのガード不能技を随所に混ぜて使っていくというのも、見た目的に栄える闘い方だ。

移 華輪

攻撃判定・種類 軸ずらし　攻撃力 8ずつ体力消耗



自分の体力を削りながら、軸をずらしていく技。前作では吉光だけが可能だった軸ずらしだが、今作では横移動が可能になったため、独占性は薄れた。しかし、高速で移動するため、その使いどころさえ間違えなければ、有効な技となる。この技を使った瞬間にKOという事態だけは避けたい。

対戦相手に嫌われる闘い方とギャラリーに受ける闘い方は紙一重!

吉光の技には、相手を馬鹿にした様なものが数多く含まれている。これらの技は、吉光を使っているプレイヤーにとっては出していて、楽しくて仕方がない技だが、これを出される、または喰らわされる相手にとっては屈辱以外の何者でもない。当てどころが難しく、技が最後まで出ただけでも感動もの。そんな技なのに、喰らった相手にはその感動はほとんど伝わらないというのは残念だが、分かり合えない人というのは存在してしまう。それならいっそのこと、徹底的に嫌われる闘い方をしてみよう。もちろんそれは、一般的な意味での待ちプレイや逃げプレイではない。吉光のプロフィールを見てもらえればわかるが、対戦マナーの悪い人は嫌われる。そういった対戦マナーとは別次元での嫌われる闘い方だ。勘違いのない様に注意したい。

まず、先覚や転生、そして相手の体力を奪い、自分の体力を回復する御霊削りなどの回復系の技を使っていく。わざと相手と距離を離して使うのではなく、相手をダウンさせた後など、わずかな隙を見つけて要所要所に絡めていこう。次に使っていきたいのは不惑や不憂といった自分にダメージを与える自殺技。特に、自分の体力が絶望的に減ってしまう卍血桜は機会があれば1回の対戦中に、一度は出していきたい。そして、御霊返し。自分の体力を減らし、相手の体力を回復させるという究極の屈辱技。これを使わない手はないぞ。

投 双破
接近して

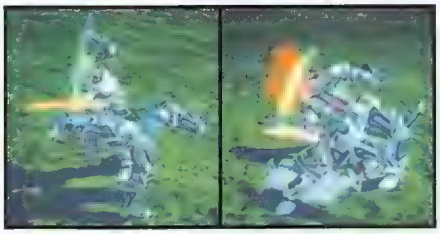
投げ抜け　攻撃力 30



相手を両手で抱え上げ、そのまま脳天から地面に叩きつける投げ技。基本投げの一つだが、攻撃力は比較的高い。しかし、パンチボタン一つで簡単に投げ抜けされてしまうので、雫との使い分けが大事となる。ワンツーパンチで返してくる様な相手には、忍法櫓落しを使っていこう。

投 雫
接近して

投げ抜け　攻撃力 30



相手を掴み、そのまま剣の柄で殴り、地面に叩きつける投げ技。グラフィック的にはとても痛そうな技だが、基本投げの1つのため、攻撃力は双破と変わらない。その双破と使い分けて、投げ抜けを防いでいくわけだが、やはりパンチ一つで抜けられてしまうため、確実性は薄い。

投 地獄車
相手の左側で or

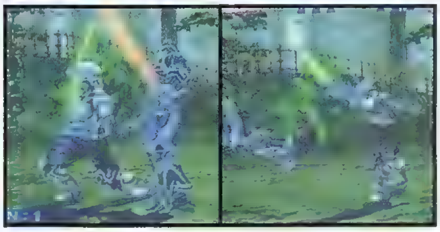
投げ抜け　攻撃力 15,25



相手の左側に回ったときの横投げ。相手を掴んでクルクルと回りながら、跳んでいく。ダメージを2回に分けて与えるというのも特徴で、その2回のダメージを足せば、攻撃力は40となる。しかし、基本投げと同じく、パンチボタン一つで投げ抜けされてしまうので、使い分けが必要となる。

投 傀儡舞い
相手の右側で or

投げ抜け　攻撃力 15,25



ここに掲載した写真では、そうは見えないが、自分の身体を分身させ、2人（?）で協力して相手を投げ飛ばす技。実際の画面では、キチンと分身している様に見える。とにかくグラフィックがカッコイイので、狙って相手の右側に回り、積極的に使っていきたいところ。

投 忍法風塵
背後から接近して or

投げ抜け なし　攻撃力 70

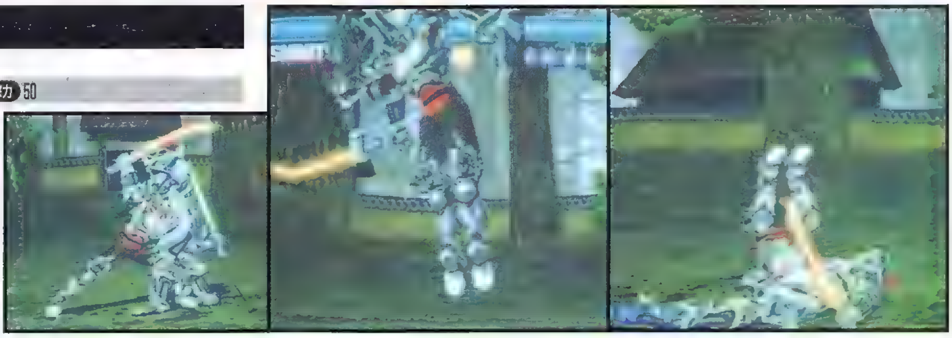
攻撃力70を誇る吉光最強の投げ技。相手を背後から抱え込み、そのまま空高く飛び上がり、脳天から地面に落とす。背後投げのため、狙って出せるという代物ではないが、相手の背後をとったときには、ぜひ狙っていきたいところだ。注意しなくてはならない点は、卍裏拳で背中を向けさせた相手にはほとんどの場合、入らないということ。相手がそのまま何もせずに立っていてくれれば狙うことも可能だが、反撃の意志があれば、振り向き攻撃などで掴む前に攻撃されてしまう。



投 忍法櫓落し
⇩⇦⬅

投げ抜け　攻撃力 50

相手を抱え上げ、そのまま跳び上がる。そして、地面に叩きつける瞬間に、腹部に自分の頭をめり込ませるというとても痛そうな投げ技。吉光唯一のコマンド投げで、投げ抜けコマンドも、これのみパンチボタン2つとなっている。攻撃力も50と申し分なく、吉光の持つ投げ技の中で、最も利便性に優れた技となっている。ワンツーパンチなどで、技の隙を狙ってくる様な相手には有効だが、コマンドの関係上、かなり相手に接近していないと、投げ失敗モーションが出てしまい反撃必至となる。



返 吉光ブレード
⇦

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 35



ほかのキャラクターの様に派手なモーションがあるわけではないが、一応返し技。上段攻撃と中段攻撃に対しては、判定がとても強いが、下段攻撃に対しては無力。もちろんガード不能技を返すこともできない。攻撃力があるバリアともいうべき技だ。下段攻撃に対しては、さばきを使おう。

返 下段さばき
⇧ or ⇩ or ⇧ or ⇩

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の下段攻撃を受け流す技。技が成立すれば、しゃがみ状態のまま相手の側面をとることができ、26フレーム有利となる。しかし、実際には相手との距離が少し離れてしまうため、どんな技でも入れられるというものではない。浮かせられないが、アッパーや卍裏跳蹴り、投げは有効だ。

YOSHIMITSU

10 succession combination

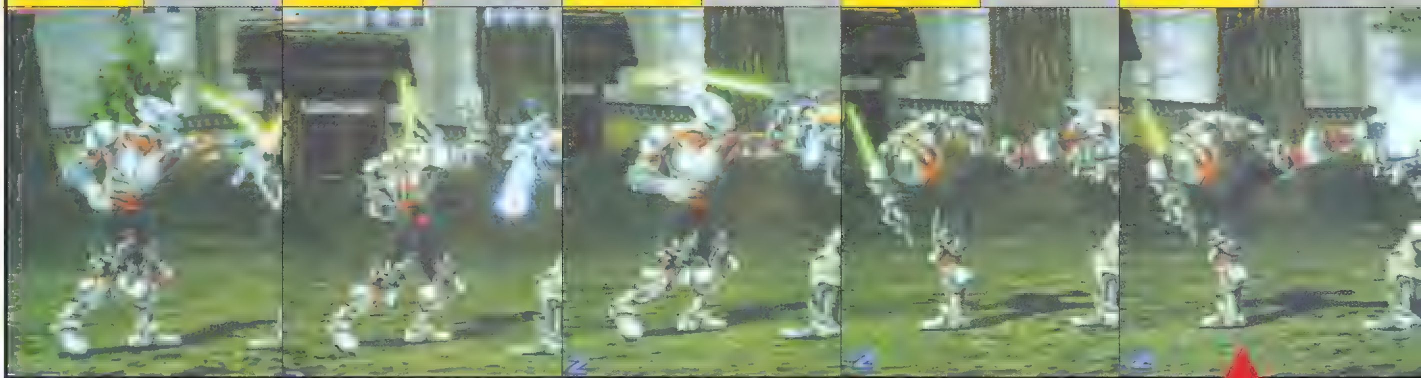
吉光 10連コンボ

吉光の10連コンボはすべて前作と同じもの。一切変わっていない。1つの例外を除くと、そのどれもがガード不能技がフィニッシュに用意されている。おすすめは中央に紹介している第1作から存在しているもの。同じボタンを連続して押す箇所が多いため、初心者でも簡単に出すことができる。簡単に終わりにしたいときは、下の段に紹介している5連コンボを使っていく。入力が難しいのは、上の段の10連コンボ。8発目以降がなかなか出ないのだ。その8発目の入力は、6発目となる忍法卍菊の2発目。ここから9発目のコマンドを連続入力し、10発目を連打しておく。これで最後の華厳を見ることができるはずだ。

中	3

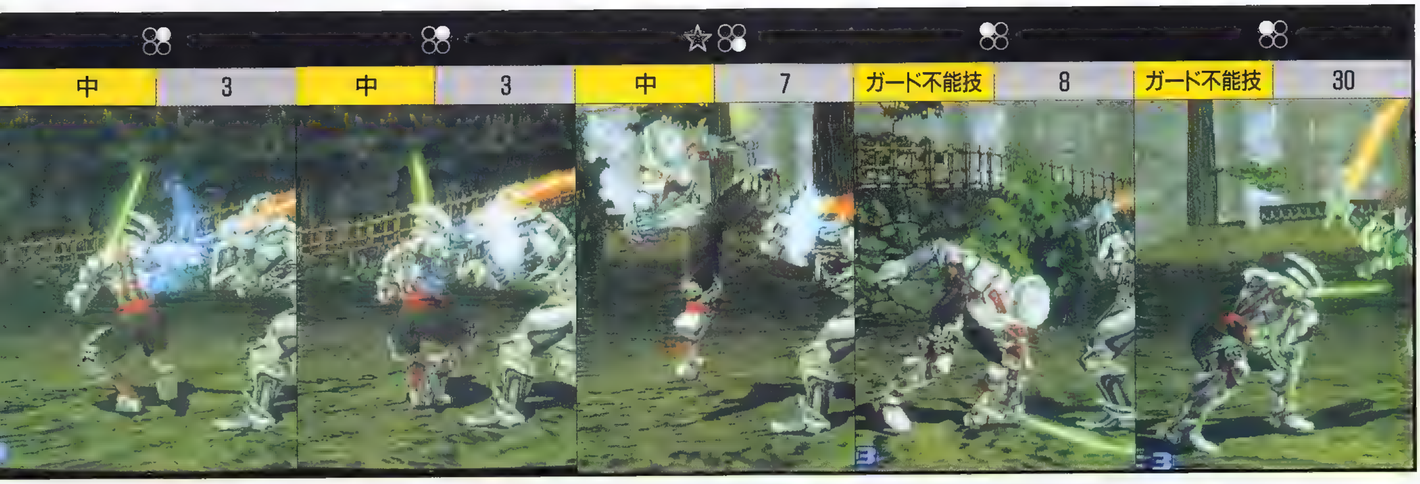


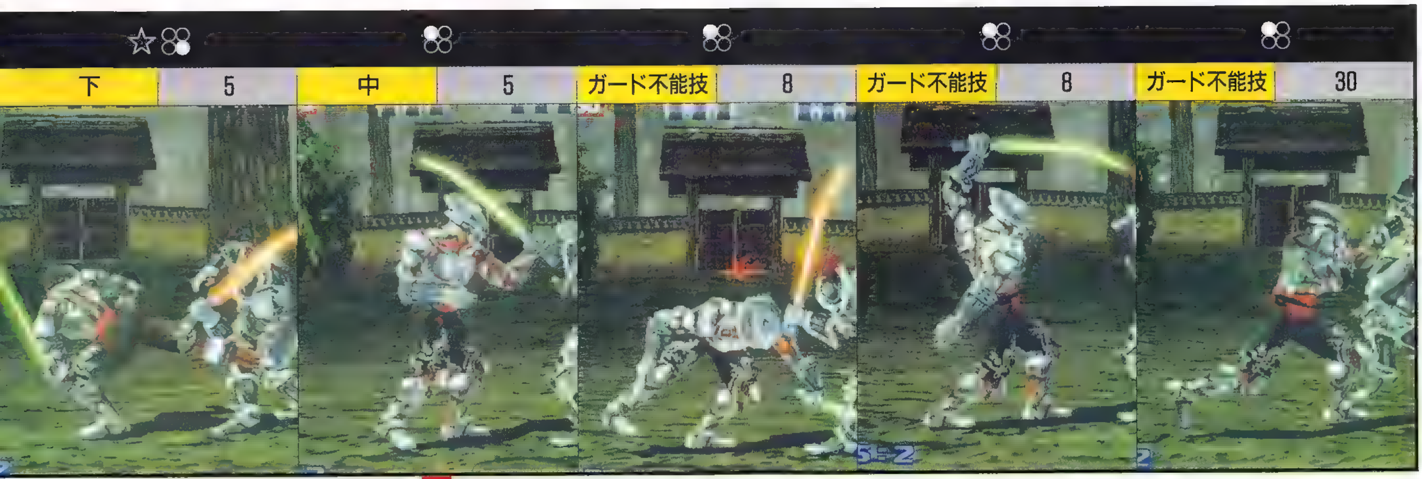
攻撃判定・種類／上	攻撃力／5	中	8	中	6	上	9	上	9



上	20	上	20	中	5	上	6	ガード不能技	30




中
3
中
3
中
7
ガード不能技
8
ガード不能技
30


下
5
中
5
ガード不能技
8
ガード不能技
8
ガード不能技
30


中
25

世界の遊園地やテーマパークが大好きな16歳。大人顔負けの拳法使いだが、いかんせん子供なので最近は遊びに夢中になっている。

大人になったら絶対に理想の遊園地を中国に建てたいと思ってはいるが、お金もないし、どうしていいかわからない。

師匠でもあり遠い親戚でもある「ワン・ジンレイ」おじいさんに聞いたところ、日本の三島財閥は随分金持ちらしい。ぜひ三島財閥の三島平八に会いたいと願うシャオだが、日本に行くにはどうしていいかわからない。

そんなある日、旅行好きのシャオは家族と香港へ観光に行った。港に「三島財閥」と書かれた豪華クルーザーを見て、シャオは迷うことなくその船に忍びこんだ（ちょうど平八がレイに大会出場を依頼する為、香港に来ていた）。

三島財閥の船が日本に向かう途中、シャオは見つかってしまうが、その場で三島財閥の部下数人と乱闘になる。騒ぎに駆けつけた平八が見たのは、その場にのびている自分の部下の姿だった。

「遊遊元気娘」

LIN

リン・シャオユウ



シャオは平八に駆け寄り、中国に自分の理想の遊園地をたてて欲しいとお願いする。その願いをきいてくれなければ、またこの船内で暴れると言う。

平八は自分を脅迫する相手があまりに幼いのでおかしくなり、高笑いした後「大会に出場して優勝したら望み通りの遊園地を建ててやる」と約束してしまった。

シャオはその船で平八と行動を共にし、大会出場を決意する（まさか本当に出場すまいとタカを括っていた平八は困惑ぎみ）。



TAO YU

PROFILE

国籍／中国
格闘スタイル／八掛掌・ひ掛掌をベースとした各種中国拳法
年齢、身長、体重、血液型／16歳、157㎝、42kg、A型
仕事／高等部1年生、パンダの世話係
趣味／世界の遊園地やテーマパーク見学、旅行
好きなもの／肉まん、あんまん、海老シューマイ、北京ダック、たこやき、etc...
嫌いなもの／数学の先生



ORIGINAL ARTS
LING XIAOYU
[固有技]
リン・シャオユウ

打 架推掌

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

シュオユウの主力技となる強力な中段攻撃。通常時の攻撃力は25だが、クリーンヒット時には35となる。さらに、カウンターヒットした場合には、自動的に挑発1が出る様になっている。技の構えが大きいため、当て身の絶好の的となってしまう危険があるが、その使いゆすさと強力さは、とても魅力的だ。



打 雀連手

攻撃判定・種類 上,上　攻撃力 4,7(レバー前入れ時5,7)



左手と右手を交互に突き出すシャオユウのワンツーパンチとでもいうべき攻撃。とにかく技の出が早いため、相手の攻撃をつぶすために使うなど、その用途は広い。しかし、攻撃力が低いため、この技を中心に闘っても勝ちは遠い。2回の攻撃がともに上段攻撃という点も不安な要素だ。

打 弱連砲

攻撃判定・種類 上,中　攻撃力 4,10(レバー前入れ時5,10)



左手での突きのあと、アッパーの様な感じで、手のひらで攻撃する技。しかし、2発目の振り上げビンタ（?）は、カウンターでヒットしても相手を浮かすことはできない。2発目が中段攻撃のため、雀連手の1発目をしゃがんでかわす相手に対してだけ有効な技といえる。

打 左さばき

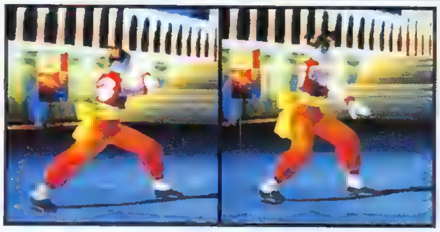
攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



技の名称はさばきとなっているが、厳密には打撃技として分類される中段攻撃。一応さばきとしての要素も持っているらしく、相打ちも多いが、相手の技を潰してくれる場合もある。攻撃力の低さが難点だが、横移動しながらの攻撃なので、相手の攻撃が直線的なら、有効な技となる。

打 右さばき

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



左さばきとは逆に、右側面へと横移動しながらの中段攻撃。技の性質などは、まったくといっていいほど左さばきと変わらない。使い方も左さばきと同じ。突進系の技を多用してくる相手に対して使っていく。相手の攻撃が右、左のどちらから出てくるのか、という点も重要な要素だ。

打 上歩掌拳

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



相手の足下を手のひらで攻撃している様に見えるが、一応中段攻撃。と入力した場合には、技後にそのまま背を向けた状態となる。この技単体では攻撃力も低く、ひるませなどの特殊要素もないので、使い方が難しいが、背を向けてからの攻撃を考えれば、重要な技といえる。

打 妃背掌

攻撃判定・種類 中　攻撃力 5



振り上げた手で勢いよく攻撃する技。しかし、リーチがとても短いので、相手にヒットすることはほとんどない。使い方は難しいが、この技も技後に背を向けるという点に注目。背向けからの攻撃のことを考えれば、使える技といえなくもない。ちなみに、の場合は正面構えになる。

打 烏龍盤打

攻撃判定・種類 中　攻撃力 7,7,7



両手をいっぱいに広げ、そのまましゃがむ最中の手のひらで攻撃する技。一発一発の攻撃力は低いが、パシパシパシと連続して当たる音が心地よい。⬇と入力した場合には、そのまま鳳凰の構えに移行する。背向け状態と同じく、鳳凰の構えに移行するという点が重要な要素だ。

打 雀翼背掌

攻撃判定・種類 上,中　攻撃力 8,10



右手での突きから、背を向ける様な動作をしつつ体勢を低くし、左手で攻撃する技。と入力すれば、そのまま背を向けた状態になる。しゃがむ様な仕草をするため、下段攻撃と勘違いしそうだが、2発目はれっきとした中段攻撃。下段ガードをしようとした相手が喰らってくれるぞ。

打 挑打華閻

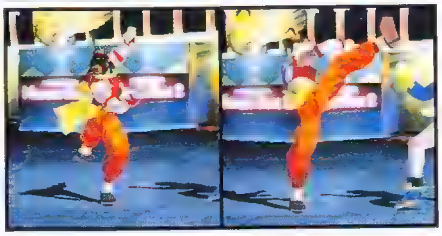
攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



下から思いっきり手のひらを振り上げる技。弱連砲の2発目と同様に、カウンターヒットしても、相手を浮かすことはできない。喰らった相手がのけぞるというのは楽しいが、対戦プレイではほとんど使う機会はないだろう。判定が強いため、相手の技を牽制する様に使うことはできる。

打 括面脚

攻撃判定・種類 上　攻撃力 25



外側から内側に巻き込む様に蹴りを出す上段攻撃。喰らった相手は、横方向に吹き飛んでいく。次に紹介する里合腿を出そうとしたときに、入力ミスで出てしまうことが多い。上段と中段の違い、そして技後の行動の違いによって技の性質が大きく違うので、入力ミスは避けたいところだ。

打 里合腿

攻撃判定・種類 中　攻撃力 13



括面脚と同様に、外側から内側に巻き込む様な蹴り。こっちは中段攻撃となっている。括面脚との最大の違いは、技後、相手に背を向けること。ここから様々な強力な技に移行することができるので、とても大事な技となる。コマンドの性質上、技の出が遅めなことだけが難点だ。

打 浮身騰腿

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



前方にダッシュしていき、相手を爪先で蹴る技。シャオユウ版893・Kといった感じの技だ。ガードされても反撃を受ける心配はないが、技が出るまでが多少遅め。中間距離で出す場合には問題ないが、近距離ではハッキリいって使い道がない。間合いが開いた場合にのみ使うこと。

動いて動いて相手を惑わせる! それがシャオユウの闘い方!!

素早い動きが特徴の新キャラクターリン・シャオユウ。その中国拳法らしい美しい動きに思わず見とれてしまう。連続技になっていなくても、次の技へと移行する動きがとても優雅なのだ。

そんなシャオユウの闘い方だが、2通りのパターンに分けることができる。まず1つ目は、とにかく徹底してチクチクと攻撃していくというもの。鳳凰の構えからの2択攻撃、そして下段攻撃。これらの技を多用していく闘い方だ。しかし、この闘い方では、シャオユウの魅力を感じとることはできない。数多く用意されている特殊移動や動作を使いこなして初めて、シャオユウの真髄に触れることができるのだ。

見た目が美しく実用性も高いのが、回身横移動。クルクルと回転しながら、スルスルと相手を攻撃をかわすことができる。相手の背後に回ることも可能だ。しかし、ホーミング性能の高い技には注意。避けたつもりでもしっかりと技を喰らってしまうことがある。

天翔十字鳳も使える技の一つ。ダウン攻撃としてだけでなく、ただ単に移動技として使っていく。相手の背後に回り、さらにそこから飛燕流舞でもう一度相手を飛び越えるという様に、まるで中国雑技団といった様な趣で使うこともできる。この行動だけでも、十分に相手を惑わすことができるはずだ。

この2つの技に加え、側転横移動などの特殊移動技、そして鳳凰の構えからの投げや背中向けからの投げ掴みを絡めていけば、相手はパニックに陥る。これらの行動に加えて、最初に書いた鳳凰の構えからの2択攻撃などを使って闘えば、とても強いキャラクターへとシャオユウは育っていくはず。もちろん、ただ移動しているだけや、ただ闘っているだけでは強くなることはできない。状況に合わせて、その場その場にあった行動をとっていくことが大事だ。もちろんその中に数々の中国拳法らしい動きを加えることを忘れないこと。シャオユウらしい闘い方ができれば、かなり強いキャラクターへと成長できるだろう。

▶中国雑技団系の行動。相手を惑わせるのに効果的。投げとダウン攻撃の2択攻撃でもある。意地悪な攻撃だ。



打 弧月閃

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



小ジャンプから、踵落としを行う様な技。小ジャンプ動作が最初にあるため、技が出るまでに少し時間がかかるが、出てしまえば判定が強いので、信頼できる技となる。さらに、カウンターヒット時にはダウンを奪うこともできる。闘いの流れを変えたいときに、使っていくのがいいだろう。

打 斧刃脚

攻撃判定・種類 下　攻撃力 10



相手の足元を狙って蹴る下段攻撃。立ち状態のまま技を出すので、見切るのはとても難しい。さらに、カウンターヒットしたときには、相手をダウンさせることができる。カウンターヒットしなかった場合でも相手は崩れ落ちる様な動きを見せるぞ。もちろんダウン攻撃としても使える。

打 双壁掌

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 12、27

両手を交差させて身体を回転しながら行う攻撃。2発目がカウンターヒットした場合にのみ、叩きつけやられとなる。その叩きつけやられを狙って出すことはほとんど不可能。1発目を当てずに2発目だけを当てなくてはならないからだ。しかし、その叩きつけやられを積極的に狙っていかなくてもよい。この双壁掌自体が使える技だからだ。起き攻め用の技として使うこともできるし、中間距離から間合いをつめるために使っても構わない。1発目で止め、そこから投げなどに移行するというのも有効だ。



打 天翔十字鳳

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



空高く飛び上がり、その落ちる力を利用して攻撃する技。中段攻撃なため、相手がしゃがんでいれば大きなダメージを与えることができる。さらに、ダウンしている相手に当てることも可能。この技を連続して出しているだけで、相手はパニックに陥り、そのままKOできる場合もある。

打 暗鋼

攻撃判定・種類 ガード崩し　攻撃力 なし



相手の足下を狙うガード崩し技。攻撃力はないが、クリーンヒットした場合には、相手の硬直時間が少し伸びる。突然出していけば、相手を惑わすことができるが、あまり使う機会はないだろう。攻撃力が0のためまったく意味はないが、ダウンしている相手に当てることも可能だ。

打 前壁

攻撃判定・種類 中　攻撃力 5、8



両手を一度上空に掲げ、その後一気に振り下ろす技。前壁加横と妃背掌歩の2つの技に移行することができる。技の出が早く、攻撃範囲も広いので、どんな時でも使っていける。起き攻めに使っていくことも可能だ。

打 前壁加横

攻撃判定・種類 中　攻撃力 5、8、12



前壁後、突きを繰り出す攻撃。この前壁加横がヒットすると、相手はダウンしてしまうため、3発目となる前壁加横架推掌の架推掌の部分はヒットしない。1発目と2発目は連続攻撃となっているので、1発目が当たったことを確認したら加横で技を止め、ダウン攻撃を狙っていこう。

打 妃背掌歩

攻撃判定・種類 中　攻撃力 5、8



前壁後、回身横移動と同じ様な動きをする技。前壁がヒットした場合には前壁加横に、ガードされてしまった場合には妃背掌歩に移行するというのがいいだろう。技後には、投げなどを狙っていこう。しかし、相手の攻撃のホーミング性能が良い場合には、あまり意味のない行動となる。

打 前壁加横架推掌

攻撃判定・種類 中　攻撃力 5、8、12、26



前壁、加横、そして3発目の架推掌で技が完成する。1発目がヒットした場合には、この3発目は入らないが、2発目の加横だけがヒットした場合には、架推掌もヒットすることがある。もちろん起き攻めにも有効。状況によっては、相手の背後をとれ、すべてがヒットすることもあるぞ。

打 蕩肩

立ち途中に（立ち途中に）

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12



しゃがみ状態から、手のひらを勢いよく振り上げる攻撃。カウンターヒットした場合には、相手を浮かせることができる。しゃがみ状態からの反撃に使っていけるほか、鳳凰の構えからの前転後などにも使っていける。ちなみに技後のレバー入力を行わなければ、背向け状態に移行する。

打 蒼空砲

立ち途中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 14



しゃがみ状態から思いっきり足を振り上げる技。ヒットした相手は、勢いよく回転しながら吹き飛んでいく。中段攻撃のため、相手が下段攻撃をガードしようとしていれば、確実にヒットする。判定の強さ、そして豪快さは、前作でのミシェールのそれを引き継いでいる。

打 徘歩桃拳

しゃがみ状態から

攻撃判定・種類 特殊中段　攻撃力 10、15

しゃがみ状態から前方ににじる様に歩きながら、身体を回転させて2回攻撃する技。シャオユウらしいかわいい攻撃だが、はっきりいって有効な技ではない。技の出は早いが、特殊中段攻撃のため、しゃがんだままでもガード可能。技後の硬直が短い点は魅力だが、相手の素早い中段攻撃などで簡単につぶされてしまう。グラフィック的には地味だが、モーション的には美しいので、機会があれば魅せ技として使っていきたいところ。接近戦でなければ、使うことができるだろう。





打 掃腿背身撃

しゃがみ中

攻撃判定・種類 下、上、上、中　攻撃力 8、6、6、12

シャオユウの主力技といえる下段始動の連続攻撃。当て身を持っているキャラには、4発目の蹴りを取られてしまうことがあるが、その蹴りにディレイをかけることができるので、状況によって変化をつけていく。その4発目がヒットした相手は高く浮くので、様々な空中連続技を叩き込むことができる。





打 前旋掃腿

しゃがみ状態から

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 6、10

しゃがみ状態から、両手を軸にして足を回転させ、足払いの様な技を2回連続で繰り出す攻撃。2発目で止めると鳳凰の構えへと移行することができる。前旋掃腿自体も使えない技ではないが、下段攻撃なのにダウンを奪えないなど、その使いどころは難しい。いっそのこと鳳凰の構えに移行してしまったほうが、その後の攻撃や相手を牽制する意味でも有効といえる。前旋掃腿後、すぐに蒼空砲を出すという様に、ミシェール的な使い方もできる。鳳凰の構えと使いわけていくことが大事だ。

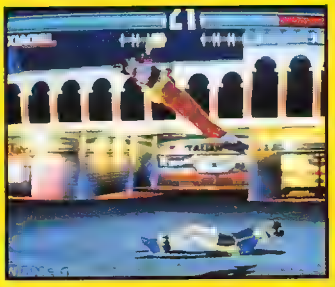




とにかく強い掃腿背身撃！しかし、油断は禁物だ!!

技の説明でも書いたが、掃腿背身撃はシャオユウの主力技の一つだ。下段始動なため、ガードするのが非常に難しく、すべてが連続技となっているため、最初の攻撃がカウンターヒットすれば相手を確実に浮かすことができる。しかし、始動の足払いをガードされてしまうと冷静に技を見て対処されてしまう。さらに、当て身を持っているキャラクターには、最後の蹴りに当て身を合わされてしまうなど、リスクがないわけではない。その状況を回避するために4発目の蹴りがディレイ可能になっているわけだが、かなり間を空けても蹴りが出るので、相手の動きに合わせて使っていくことができる。

さらに、ダウンしている相手に対して使ってもよい。相手が寝ている場合には、1発目の足払いしか当てることができないが、起き上がろうとしていれば、少しだけ空中に浮かせ、最後の虎尾脚まですべてを当てることができる。これだけ使っていくのも何だが、対処法を知らない初心者相手には、これと天翔十字鳳だけでも勝つことができるだろう。掃腿シャオユウなどと呼ばれない様に、ほどほどにしておこう。



移 擺歩
⇦

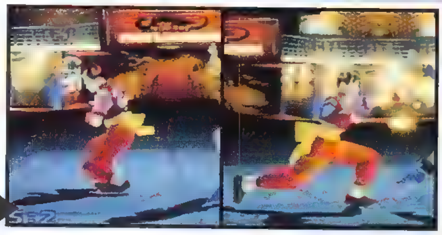
攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



すり足のような動作で横移動する技。相手が動かなければ、ほぼ背後まで移動することができる。しかし、通常の横移動に較べて移動スピードがはるかに遅いため、近距離で出すと簡単に止められてしまう。中間距離で使おう。

打 擺歩猛虎掌
擺歩中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25、30、35（クリーンヒット時37、45、49）



擺歩から派生する架推掌の様な技。擺歩で歩いた距離によってダメージが変化する。中間距離で擺歩を行い、それを見て近づいてきた相手に対してこの技を使うというのが、もっともポピュラーな使い方だろう。喰らった相手は、はるか彼方に吹き飛んでいく豪快な技だ。

不 擺歩砕壁
擺歩中に

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 40、50、60



擺歩から派生するガード不能技。身体を小さくたたみこみ、そのしなる勢いを使って相手に対して腕を一気に叩きつける。擺歩猛虎掌と同様に、歩く距離によってダメージが変化するが、ほとんどの場合40で出してしまうことになる。出が早いため、攻撃力が低いのは仕方ないが、少し悲しい。

移 側転横移動
⇨

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



文字通り、側転しながら移動する技。コマンド入力に慣れていないうちは、双壁掌のコマンド入力をミスして出てしまうことがある。移動する場所は、相手の右側。移動後は、横向きでも背向けでもないという中途半端な状態に見えるが、キチンと背向けになっている。

移 前転横移動
⇨

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



この技も文字通りの技。前方回転して、相手の左側に移動する。この前転横移動の場合には、グラフィック的にも背向けだと確認できる状態となる。ダウンしている相手を跳び越すことも可能。起き上がり後の対処法を惑わすことができる。側転横移動とともに積極的に使っていきたい。

移 回身横移動
（⇩）

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



身体をクルクルと回転させながら、横移動する技。直線的な攻撃なら、この技で避けることもできる。１回入力すると１回転。連続で入力すれば、相手の背後まで回り込むことも可能だ。ボタンだけなら画面奥へ、⇩とともに入力すれば、画面手前へと移動できる。

動 挑発1

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



全10キャラクターの中で、唯一シャオユウだけが持っている特殊動作。手を目の上にかかげ、「遠くで何やってるの」という様なニュアンスの仕草をする。待ちプレイをしてくる相手に対して、積極的に使っていこう。架推掌がカウンターヒットした場合には、自動的にこの動作をする。

動 挑発2

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



もう一つの挑発動作。この技の場合は、「こっちへおいでよ」的なニュアンスの仕草をする。ダメージは与えられないが、当たり判定があるというのがこの技の特徴。相手の攻撃を止めることはできないが、ファランのフラミンゴなど、相手の動作は止めることはできるぞ。

気にくわない対戦相手には挑発だ！

いつまでたってもいなくならない待ちプレイヤー。遠くの方で踊っているだけの奴、直立不動のまま何もしてこない奴など、その種類は様々だが、こっちが何か行動を起こすまで、何もしないという点は同じだ。そんな奴をまともに相手していてもこっちが疲れるだけなので、ずーっと挑発だけを出し、とにかく馬鹿にしてみよう。どんなに鈍い奴でも、自分が馬鹿にされていることに気付くだろう。そこからやっと対戦開始。正々堂々と闘っていこう。

いくら挑発を出しても気付いてくれない相手には、雑技団系の技でアピール。天翔十字鳳などで、飛びまくろう。それでも気付かない相手は相当の強者。相手にするだけ無駄だ。

TEKKEN3

動 しゃがみ振り向き
しゃがんだ状態から⇙

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



しゃがんだ状態のまま背向け状態へと移行する特殊動作。少しだけ横移動をするため、しゃがんでいるところに攻撃を重ねられてもスルリと避けることができる。そこから背向け状態からの強力な技の数々を使うことができるので、対戦においてとても重要な技といえるだろう。

動 背を向ける

⇦

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

回身横移動を途中で止めて、背向け状態になる特殊動作。横移動の効果もあるが、相手の技を避けるために使うには、性能的につらい。単純に背向け状態へと移行できる技と認識しておいたほうがいいだろう。この背向け状態からは、このページで紹介している6つの技を出すことができる。そのどれもが、使える技。通常のキャラクターなら不利となってしまう背向け状態が、シャオユウならとても有利な状態なのだ。もちろんこの状態のときは、ガードすることはできないぞ。



背 背身撃

背向け中に

攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 10、10、16



しゃがみ状態から出せる掃腿背身撃の1発目が無くなった技。3発目となる虎尾脚にディレイをかけることができる。掃腿背身撃の場合には、2発目と3発目が連続技となっていたが、この技の場合には連続技となっていない。この技を出すなら、虎尾脚を単独で出すほうがいいだろう。

背 虎尾脚

背向け中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 16

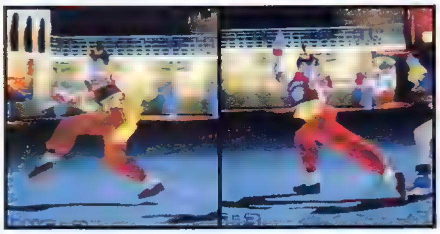


背身撃の3発目と同じ蹴りを単独で出す技。少しだけ相手方向に進みながら、足を思いっきり振り上げる。しかし、背向け状態のため、足のひらで攻撃する様なかたちになっている。この技を喰らった相手は空高く浮くので、様々な空中連続技を叩き込むことができるぞ。

背 背身下段脚

背向け中に⇩（⬇）

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



背向け状態のまま、下段蹴りを出す技。⬇入力の場合には、技後に正面構えに戻る。背向けとはいえ、立ったまま下段攻撃を出すので、ガードされることはほとんどないだろう。ダウン攻撃としても使うことができる。跳弓脚などで、ダウンを奪った相手に対して使っていこう。

背 跳鶏跖

背向け中に⇨➡

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



背向け状態のまま相手方向に少しジャンプし、ちょこんと出した足で攻撃する技。中段攻撃だが、ダウンしている相手に対しても当てることができる。技のモーションが、相手を馬鹿にした様なものなので、機会があれば積極的に使っていきたいところ。とてもかわいい技だぞ。

動 後転

背向け中に⇨

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



背向け状態なため、前転ではなく、後転になっている。もちろん後転している間でも相手の技を喰らってしまうので注意すること。相手を惑わすために、ここから虎尾脚など、跳弓脚以外の技へと移行することも大切だ。

背 跳弓脚

背向け中に⇨

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



後転から派生する中段攻撃。カウンターでヒットすれば、もう一発跳弓脚を喰らわすことができる。この跳弓脚で相手の立ちガードを誘い、飛燕流舞で下段ガードを誘う、という2択攻撃が可能だ。背身撃を予測し、当て身をしようとした相手に対して使っていくというのが有効。

不利が一転有利になる、背向け状態マスターを目指せ!

背向け状態というのは無防備な背中を相手にさらしてしまうため、通常のキャラクターなら不利となってしまうが、シャオユウの場合は少し違う。ガード不可という点は、ほかのキャラクターと変わらないが、上に紹介した強力な技の数々が使えるため、逆に有利な状況となるのだ。背向け状態でも2種類の投げ技を使うことができるし、上中段さばきと下段さばきも行うこともできる。ガード不可、という点を除いては、不利になる様な条件がまったくないのだ。背向け状態時に使える打撃技も、上・中・下段とバラエティに富み、相手に2択を迫れる状況を作り出すことが可能。打撃と投げの2択という状況も作り出すことができ、相手より確実に有利な立場に立つことができる。というわけで、相手に背を向けていても、不利になることはまったくないシャオユウだが、背向け状態から、正面構えに戻る方法も知っておいたほうがいいだろう。その方法は、相手方向ではなく、自分の身体が向いている方向にレバーを入力するというもの。相手方向に入れた場合には、後ろ向きのまま、相手に近づいていくぞ。



動 鳳凰の構え

⇩ or ⬇

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

シャオユウの代名詞とでもいうべき特殊動作。この構えから、とにかく数多くの技に移行することができる。通常時の打撃技の威力や相手の浮き方などに不満を持っていたとしても、この構えから出る技の性能には文句はないだろう。上段・中段・下段、ジャンプ攻撃、さらに投げ技までこの構えから出すことができるのだ。さらにこの構え中は、相手の上段、中段攻撃は当たらない。しかし、ガードができないため、下段攻撃を喰らってしまうのは仕方がないだろう。



鳳 左桃領

鳳凰の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 7



鳳凰の構えから、左手で掌底を繰り出す技。攻撃力が低く、ダウンしている相手には当たらないため、それほど積極的に使っていく必要はないだろう。中段攻撃なので、下段ガードをしている相手は喰らってくれるが、同じ中段でももっと使える技があるので、使う機会はほとんどない。

鳳 右桃領

鳳凰の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12

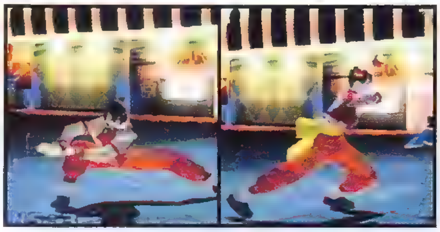


左桃領と似た技だが、この技は右手で掌底を繰り出している。左桃領との最大の違いは、攻撃力とダウンしている相手にも当たること。相手がダウンしてから鳳凰の構えをし、そこからわざわざこの技を当てる必要はないが、一応当たるということを覚えておけば、何かの役に立つはずだ。

鳳 弓歩盤肘・早

⇩ or 構えてすぐに

攻撃判定・種類 中　攻撃力 14

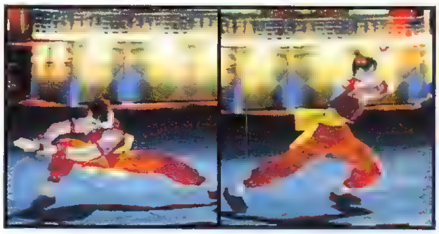


３種類の弓歩盤肘の中で、最も技の出るまでが早いもの。そのかわり硬直時間が長めに設定されている。しかし、それでも喰らった相手を空中に浮かすことができるので、空中連続技を狙うことが可能。威力、そして技の美しさともに双壁掌を叩き込むことがお薦めだ。

鳳 弓歩盤肘・遅

鳳凰の構え中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 16



最も使い勝手の良い弓歩盤肘。弓歩盤肘・早に較べると技が出るまでは遅いが、硬直時間が短めに設定されている。相手にガードされたときのことを考えて、メインで使っていくのは、この弓歩盤肘・遅にしておきたい。もちろん、空中に浮いている相手に、連続技を叩き込むことも可能だ。

鳳 弓歩盤肘・超遅

鳳凰の構え中に⇩

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

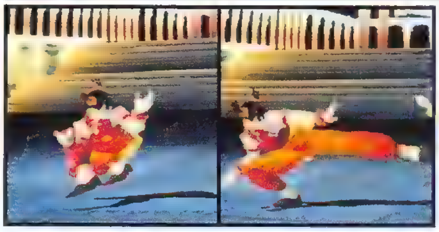


最も攻撃力が高く、相手を空高く浮かすことのできる弓歩盤肘。技が出るまでは遅いが、技後の硬直時間はほとんどない。しかし、あまりに相手が高く浮いているため、硬直は解けていても、相手がある程度の位置まで落ちてくるのを待ってから空中連続技を叩き込まなくてはならない。

鳳 下爪

鳳凰の構え中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



鳳凰の構えからの下段蹴り。あまり美しくないモーションの技なので、お薦めはしないが、リーチが長いので使える技ではある。チクチクと相手の体力を奪いたいときには、効果的な技だ。しかし、下段さばきがあるキャラクターには注意。モーションが大きいので簡単に返されてしまうぞ。

鳳 鳳凰連爪

鳳凰の構え中に⇨ or ⇧ or ⇦

攻撃判定・種類 中、上　攻撃力 15、23



鳳凰の構えからジャンプし、蹴り上げる様な中段蹴りと回し蹴りの様な上段蹴りを連続で出す技。１発目の中段蹴りは喰らった相手を浮かすことができるので、１発目で止め、双壁掌や架推掌を叩き込むこともできる。２発目の上段蹴りがヒットすることはあまりないので、１発目で止めよう。

鳳 鳳凰連腿

鳳凰の構え中に⇨ or ⇧ or ⇦

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 15、25



１発目は鳳凰連爪と同じ蹴りだが、この技は２発目も同じ様な蹴り上げとなっている。２発とも中段攻撃となっているので、鳳凰連爪だと思い、勘違いしてしゃがみガードをした相手にはヒットする。しかし、１発目が当たった相手は浮いてしまうので、２発目は連続ヒットしない。

掃腿
鳳凰の構え中に⇘ or ⇧ or ⇗ 着地際に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 19



鳳凰の構えからジャンプし、その着地際に下段回し蹴りを出す技。ほとんどのジャンプからの攻撃は、中段攻撃だが、この技は下段攻撃。ということは、中段と下段との2択を迫ることができるということだ。攻撃力はそれほど高くないが、使っていく価値がある貴重な技。

鳳凰旋脚
鳳凰の構え中に⇘ or ⇧ or ⇗☆

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



この技も鳳凰の構えから一度ジャンプし、その後に出す技。ジャンプの頂点で回し蹴りを繰り出す。その回転はすさまじいらしく、ヒットした相手は、背中向け状態になる。しかし、間合いが開いてしまうため、確実に叩き込める攻撃というものはない。相手次第で対応を変えていこう。

中段蹴り
鳳凰の構え中に（⇦）

攻撃判定・種類 中　攻撃力 23



鳳凰の構えから、立ち上がる力を利用して、豪快な回し蹴りを繰り出す技。レバー入力することによって、技後、背向け状態へと移行することもできる。素早く出るうえ、攻撃力も高いので、鳳凰の構え状態が危険だと感じたら、この技を出しておくといいだろう。

前旋掃腿
鳳凰の構え中に⇨

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 7、10



鳳凰の構えでしゃがんでいる状態から、手を軸にして足を回転させ攻撃する技。攻撃力が低いのは難点だが、この技をガードした相手に対して、技後に蒼空砲を出すと確実に喰らってくれる。この技の後はかならず、しゃがみ状態から派生する技をつなげていくこと。

騰空擺脚
鳳凰の構え中に⇧（⬆）

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 8、12



鳳凰の構えから、空を飛ぶ様に2発の蹴りを出す技。最初のレバー入力を長入れにすれば、技後、背向け状態へと移行することも可能だ。2発の蹴りはともに攻撃力が低く、技が出るまでも時間がかかるので、実戦で使えないかもしれないが、魅せ技として要所で使っていきたいところだ。

鳳凰翼腿
鳳凰の構え中に⇘ or ⇧ or ⇗☆

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



一度跳び上がった後、着地際に蹴り上げを出す技。両手を左右に広げながら蹴りを出すため、この名前がついたと思われる。技自体は、ジャンプ後の着地際に蹴りを出すため、技が出るのは遅いが、それを利用することができる。ただのジャンプと思わせ相手をおびき寄せ、当てていこう。

扇蹴り
鳳凰の構え中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



前方に身体を投げ出す様にして相手を攻撃する技。前方に右足を伸ばし、左足は外側から回り込む様にして、相手の足をとらえる。攻撃力が高いわけではないが、確実にダウンを奪えるというのは魅力。要所要所で使っていこう。

扇蹴り～横転
鳳凰の構え中に ⇧（⇩）

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



扇蹴りからの横移動。扇蹴り後、寝ころんだまま移動する。レバーを⇧に入れれば奥に、レバーを⇩に入れれば手前に横転。相手が受け身をとった場合は、それに合わせて変えていくことができる。相手をダウンさせた上に、起き上がり方法を惑わすことができるという、お得な技だ。

シャオユウの構えは鳳凰！ レイ・ウーロンには負けない!!

この『鉄拳3』に登場するキャラクターが使う構えは、レイ・ウーロンの五形拳やファランのレフト＆ライトフラミンゴなど、動物の動きを模したものが多く採用されている。シャオユウが使うのは鳳凰の構え。鳳凰とは、中国の伝説上の霊鳥だ。しゃがみ状態で左右に大きく広げた手が、その鳳凰を模しているわけだが、この後に派生する技の数々も鳳凰の名に恥じない素晴らしい性能を誇っている。

最も使っていきたいのは、弓歩盤肘。3種類の弓歩盤肘をその状況に合わせて使っていく。「早」は、相手の攻撃を鳳凰の構えで避けた後、そして「遅」は相手の技後の返し技として使っていくことができる。そして「超遅」。この技のモーションは、一度後ろに大きく手を引き、それを思いっきり前方上空に突き出すというものだが、その引いた時に、体勢をとにかく低くする。そのため、相手の中段攻撃を避けることができ、その隙を狙ってカウンターで攻撃を叩き込むことができる。そして浮かせた相手には、双壁掌や架推掌といった技で追い打ちをかける。浮き方により、叩き込む技を変えていこう。



鳳 伏せる

鳳凰の構え中に⇩

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



普通の状態でも低い体勢の鳳凰の構えをさらに低くする特殊動作。シャオユウの身体のやわらかさが感じとれる技だ。下段攻撃には当たってしまうが、この動作によって中段攻撃も避けることができる。しかし、踵落とし系の技には確実につぶされてしまう。油断は禁物だ。

鳳 ジャンプ

鳳凰の構え中に⇧

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



ただのジャンプではなく、鳳凰の構えからのジャンプ。通常のジャンプはただ跳ね上がるだけだが、この鳳凰の構えからのジャンプは、両手を広げ、足をたたんでいるため、鳥の様に見えなくもない。何に使うというわけではないが、鳳凰の構えからもジャンプできることを覚えておこう。

鳳 背を向ける

鳳凰の構え中に⇨

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



鳳凰の構えの低い姿勢のまま、背向け状態へと移行する技。様々な技が派生する鳳凰の構えから、強力な技を持つ背向け状態へ、という相手にとっては恐ろしい技だ。しかし、ほとんどの場合、鳳凰の構えからは攻撃を出してしまうので、この動作を使うことは、あまりないだろう。

鳳 前転

鳳凰の構え中に⇨

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



前転横移動とは違い、単純に前転だけを行う技。鳳凰の構えに対して、跳び込み攻撃をされた場合などに、この前転で避けることができる。打撃技では間に合わないと判断した場合には、この前転で相手の下を潜ろう。通常時でも、一応移動技として使うことも可能だ。

返 上・中段さばき

⇦(背向け中に⇦)

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の攻撃を受け流し、反撃を試みることができる返し技。背向け中でも、相手の攻撃をさばくことができる。一応、さばかれた相手よりも早く硬直時間が解けるが、これ、という確定技はない。相手との距離も付かず離れずといった様な間合いなので、反撃される恐れもある。

返 下段さばき

⇩ or ⇖(背向け中に⇩)

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



相手の下段攻撃を受け流す返し技。上・中段さばきと同様に、相手の側面をとれ、攻撃を叩き込むチャンスは訪れるが、確実に当てることができるという技はない。さばかれた相手は、しゃがみ状態のまま、横向きになっているので、上・中段さばきよりは、反撃の心配は少ない。

シャオユウならではの魅せ技を随所に織りまぜて闘おう!!

ほかのキャラクターにはないシャオユウの魅力、それは中国拳法の美しさを女性キャラクターならではの雰囲気で再現していることだろう。そのモーションの美しさは特筆もので、様々な技が見ているだけで楽しいものとなっている。そんな技の中には、攻撃力は低いが、見た目だけで使ってしまいたくなる様な技も多い。それらの技を対戦プレイにも絡めていきたいところだ。

その代表的な技は、投げ技の孔雀跳腿。相手の身体を駆け登り、背後に回る技だが、その攻撃力はたったの4。しかも、背後に回っても距離が開いているので、背身撃も虎尾脚もそのままではヒットさせることができないのだ。しかし、この技でフィニッシュを決めたときの相手キャラクターのポーズがおかしいので、ぜひ狙って決めたい。

しゃがみ状態からの挿歩桃拳も不思議な技なので使っていきたい。身体をひねりながら、前方へ進み、右、左と回転させながら攻撃する。はっきりいって、普通に闘っていれば使うことはまずないだろう。しかし、そのモーションは見ていて楽しいものなので、積極的に使っていこう。

背向け状態からの、跳鶏踊も妙なモーションなので、見ていて楽しい。薄肩などの後に、空中連続技として使うこともできる。結構使う機会の多い技といえるだろう。

もちろんシャオユウの代名詞ともいえる鳳凰の構えからの技にも、モーションが美しいものが多い。騰空擺脚や鳳凰翼腿、そして扇蹴り。これらの技に共通しているのは、対戦プレイにおいては、魅せ技以上の何者でもない点だ。攻撃力があるわけでもなく、判定が強いわけでもない（扇蹴りは使い方によっては強いが……）。

擺歩や鳳凰の構えなどの使う機会の多い技だけでなく、普段あまり使うことのない技にも、中国拳法の美しさが再現されている。勝負だけにこだわらず、それらの技を出すことによって、自分なりのシャオユウというものを作り出すというのも楽しみ方の1つだ。



▼孔雀跳腿で相手を乗り越える。これでフィニッシュすると、相手は立ちポーズ後、思い出した様に崩れ落ちる。



投 揺身倒波

接近して

投げ抜け　攻撃力 10,20



相手をつかんで、一度裏拳で殴り、その後返した腕の勢いを使って、地面に叩き落とす投げ技。裏拳が当たった瞬間と地面に倒した瞬間に攻撃力が設定されている。通常投げ技のため、簡単に投げ抜けされてしまうので、流垂落との使い分けによって、それを防いでいくことになる。

投 流垂落

接近して

投げ抜け　攻撃力 30



もう一つの通常投げ。相手の腕を掴み、その腕を引いた勢いで相手のバランスを崩し、地面に叩きつける。攻撃力は揺身倒波と同じだが、モーション的な美しさではこの技のほうが上手。しかし、同じ技ばかりを使っていると抜けられる恐れがある。好みによって使い分けていこう。

投 旋毛

相手の左側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 45

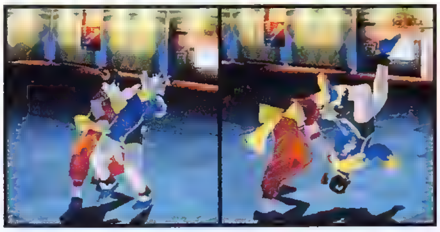


左側面から相手の身体を乗り越え、その勢いを使って豪快に投げ飛ばす技。パンチボタン１つで投げ抜けされてしまうのは残念だが、シャオユウの小さな身体を上手く使った投げ技なので、積極的に狙っていきたいところ。背捻腿落には劣るが、攻撃力が高い点も魅力だ。

投 裏旋毛

相手の右側で接近して or

投げ抜け　攻撃力 38



旋毛とは逆の右側面からの投げ技。相手の足をとってバランスを崩させ、地面にうつ伏せに叩き落とすという、とても痛そうな技だ。しかし、投げ抜けコマンドは、旋毛、裏旋毛ともにパンチボタン１つ。比較的簡単に抜けられてしまう点が残念。使い分けで対処していこう。

投 背捻腿落

背後から接近して or

投げ抜け ×　攻撃力 50



シャオユウの小さな身体のどこにそんな力が秘められているのかは分からないが、相手の背後から片方の足をとり、そのまま一回転させ、地面に落とす投げ技。回身横移動や前転横移動などで相手の背後に回り、狙っていきたいところ。キングなどの大きなキャラに決めたときは爽快だ。

投 孔雀跳腿

投げ抜け　攻撃力 4



相手に駆け上り、そのまま背後へと移動する技。一応投げ技なので、攻撃力が設定されているが、その数値は４。背後に回った後のシャオユウの強さを考えると妥当かもしれないが、少し寂しいところではある。背後に回ったあとは、飛燕流舞や虎尾脚、跳弓脚などが有効だ。

投 飛燕流舞

相手に背を向けて

投げ抜け ×　攻撃力 17,30



相手に背を向けた状態から出すことのできる天翔十字鳳の様な技。相手の肩に乗り、顔面に掌底を喰らわす。一応投げ技だが、ジャンプ頂点でのクロスした手に攻撃判定があるらしく、キングやラスボスであるオーガなどの身体の大きいキャラクターにヒットすることがある。

投 引き投げ

接近して

投げ抜け　攻撃力 35



相手の腕を掴んで手前に引き、その勢いを利用して投げ飛ばす技。投げ抜けされない飛燕流舞を除くと、シャオユウ唯一のコマンド投げということができる。投げ抜けコマンドがパンチボタン１つのため、投げ抜けされる心配があるが、余裕があれば基本投げではなくこの技を使おう。

投 鳳凰の構えからの投げ掴み

鳳凰の構え中に or

投げ抜け or　攻撃力 技により変化



鳳凰の構えから、斜め方向に前転しながら移動し、立ち上がった位置で相手を掴み投げに移行する。その相手を掴んだ位置によって投げ技が変わり、ダメージ、そして投げ抜けコマンドも変化する。前転や前転横移動などと絡めて使っていくと、相手を惑わせられるため、効果がある。

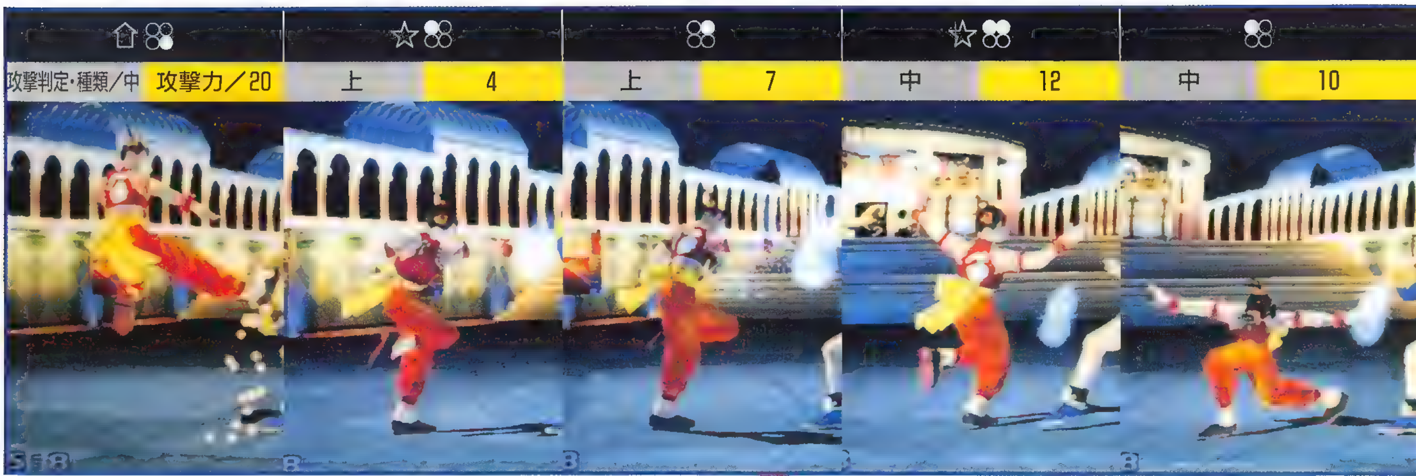
投 背向けからの投げ掴み

相手に背を向けて or （ or ）

投げ抜け or　攻撃力 技により変化



ほかのキャラクターの背向けからの投げ掴みとは違い、シャオユウのこの技は、間合いが多少開いていても対応できる様に、コマンドが２つ用意されている。レバー入力を行った場合には、相手の方にジャンプして近づき、投げる。鳳凰の構えからと同様に、掴んだ位置によって技が変わる。

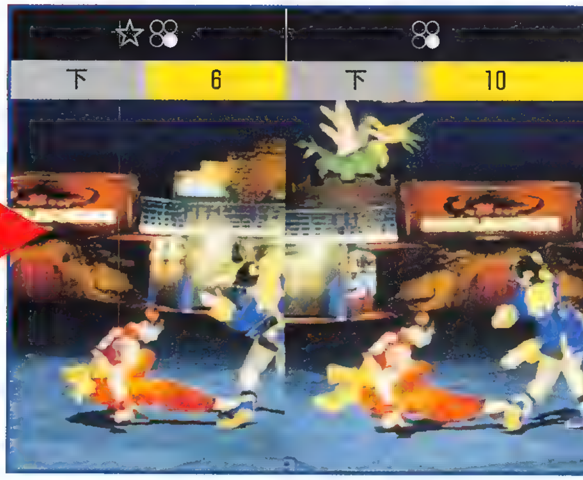


シャオユウの10連コンボは、技の流れは美しいが、ほかのキャラクターに較べてあまり派手ではない。派手ではないどころか、地味な印象すら受けてしまう。しかし、ところどころに中段攻撃が入っているので、簡単に止められてしまうことはないだろう。名より実をとった様な形だ。

上の段で紹介しているコンボがメインとなるわけだが、始動技が弧月閃なため、決して使いやすいとはいえない。その弧月閃の後は、雀連手。この後、一拍おいたほうがいい。そして4発目は、前壁。その前壁の後は雀翼背掌の2発目。ここまで入力したら一拍おいて、また入力開始。6発目跳鶏跖、7、8発目の前旋掃腿と連続入力していく。そして9発目は蒼空砲、その蒼空砲で浮いた相手に10発目となる架推掌を叩き込む。入力のタイミングが難しいのは、5と6の間。グラフィック的には、4発目となる前壁が出たあたりで入力すると、きれいに技が流れていってくれる。9発目の蒼空砲も初めのうちは出せないかもしれないが、それほどタイミングは難しくない。8発目の入力後、心持ち間を開けて入力するといいだろう。これで架推掌まで出ているはずだ。

派生しているもう一つの10連コンボもあまり派手ではない。3発目までは上段のものと同じ。4発目、5発目が前旋掃腿となり、6発目が蕩肩となっている。この蕩肩が初めのうちは出すことができない。タイミング的には、5発目のあと一拍開ける様な感じでの入力でいい。7発目は双壁掌の1発目、8発目は挿歩桃拳の2発目と流れ、9発目が虎尾脚。その虎尾脚で浮いた相手に、擺歩猛虎掌をヒットさせる。上段のコンボと同じく、8発目と9発目の間は、一拍おいてから入力したほうがいいだろう。コンボの途中に、背向け状態と鳳凰の構えに移行できる箇所があるので、そこから自分なりの技につなげていくこともできる。

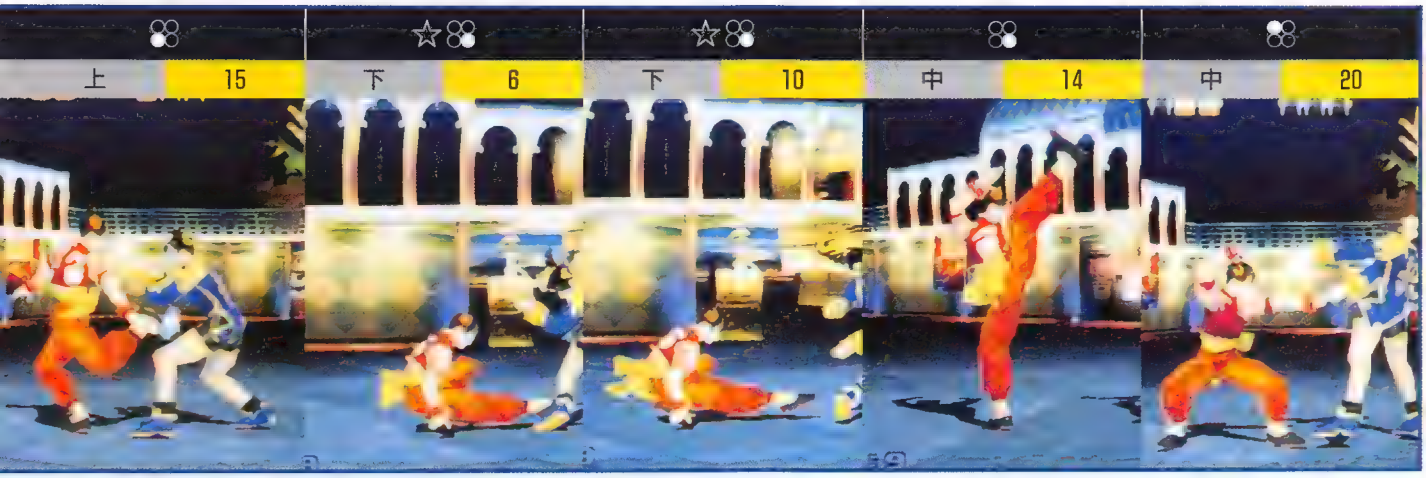
どちらの10連コンボも始動が弧月閃となっているので、実戦に投入するのはかなり難しい。しかし、技の流れが美しいので機会があれば使っていきたいところだ。とくに下の段のコンボの7、8発目が美しい。固有技にも、この前壁から双壁掌へという技がほしくなってしまう。

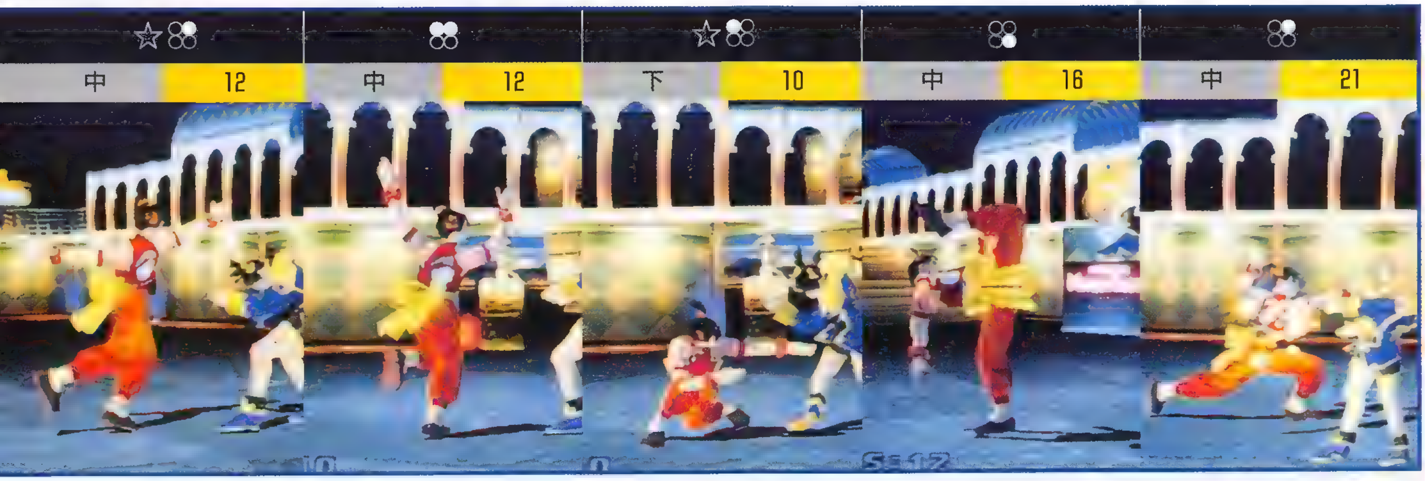


LING XIAOYU

10 succession combination

リン・シャオユウ 10連コンボ





『鉄拳』シリーズの女性キャラの魅力とは……

最近の対戦格闘ゲームに登場するキャラクターの、女性キャラクターが占める割合はどんどん高くなっている。8人中3人や10人中4人なんていうゲームも存在するくらいだ。しかし、この『鉄拳3』には女性キャラクターは2人しか登場していない。新キャラクター、リン・シャオユウは加わっているが、人気のあったミシェールは登場しないなど、潔いキャラクターチェンジを行っている。そんな『鉄拳』シリーズに登場する女性キャラクターには、一本筋が通っている様な気がする。ハッキリとした言葉では説明できないが、カワイイとかキレイとかではなく、男性キャラクターたちに負けない濃さを感じさせてくれるのだ。それは、ニーナとアンナのプロフィールであったり、とにかく子供っぽいシャオユウの仕草からだったりする。そして確実に存在するのが、その技の優雅さだろう。シャオユウなどが使う中国拳法はもちろんだが、ニーナの使う技なども、力強さとともに美しさも感じさせてくれる。メインとなっている男性キャラクターたちからは感じられない要素を女性キャラクターたちは身につけているのだ。


▲デモ画面で演舞を披露してくれるシャオユウ。動きがとても美しい。

「ブラッド・タロン」

HWOARANG

ファラン

ペク道場の門下生。テコンドーと、強くなる事には純粋で熱心だが、普段はストリートファイト詐欺で稼ぐチームのリーダー。

大人数を相手に勝負を挑み、その駆け引きを必ずギャンブルにしてしまう。やられ役を用意して、自分達が不利と見せかけては掛け金をつり上げ、最後は「ギャンブル」のディーラーであるはずのファラン自身が一人でかたずけてしまう。

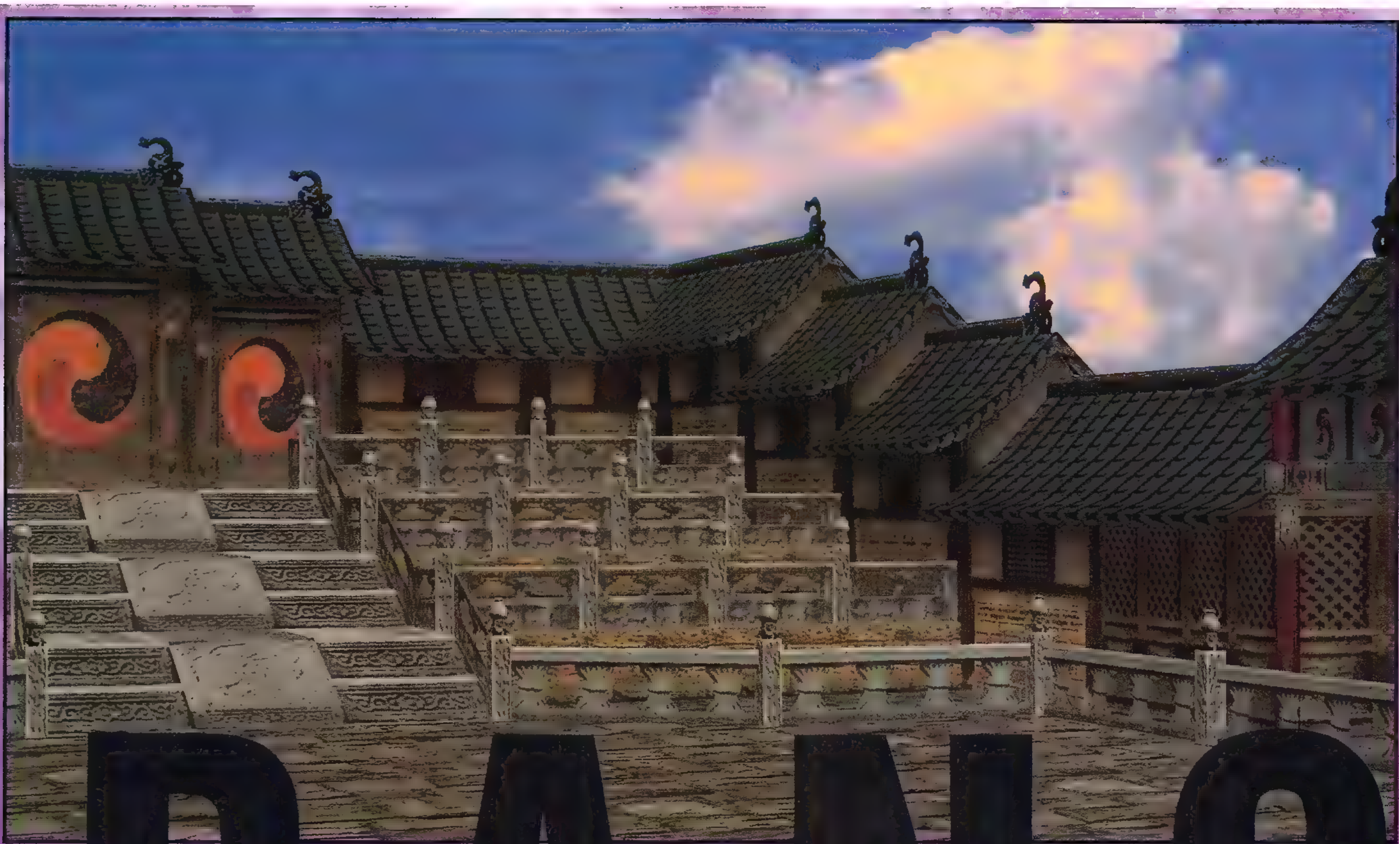
ためたお金の使いどころは不明。現在まで無敗を誇っている。

ある日、「三島」という財閥の部隊が地元にやって来た。いいカモだと思ったファランは、いつものやりくちでうまく事を運ばせていた。だが、最後にファランの前に立ち塞がったのは、「風間仁」という日本人であった。結局決着はつかず、ファランは格闘家として初めて「引き分け」という結果に甘んじる。

ファランは道場に帰り、師匠であるペクに今日の屈辱の出来事を話したところ、「風間」という日本人が使っていたのは三島流という空手である事がわかった。

納得のいかないファランは、それから毎日、道場での練習に励んでいたが、ペク師匠が「闘神」に襲われ行方不明に。「闘神」を追う為に「The king of iron fist tournament 3」参加を決意。そして「まぐれ」に違いない、あの「引き分け」を帳消しにする為にも。





RANG

PROFILE

国籍／韓国
格闘スタイル／テコンドー
年齢、身長、体重、血液型／19歳、181cm、68kg、O型
仕事／ストリート詐欺集団のリーダー
趣味／ヨットセイリング（スポーツは万能）
好きなもの／ロックと喧嘩（口喧嘩も結構強い）
嫌いなもの／三島流喧嘩空手、風間仁



ORIGINAL ARTS HWOARANG

[固　有　技]

ファラン

左 ダブルジャブ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 5、8(レバー前入れ時6、8)



左手によるジャブを2発連続で繰り出す技。攻撃判定の発生が早く、間合いを詰めるのに適している技。さらにこの後、下段攻撃であるローキックに繋げることもできる。また、一発で止めて投げを狙うのも有効な戦法だ。

左 ダブルジャブローキック

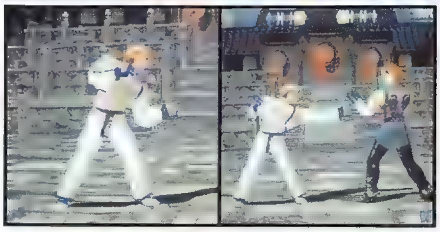
攻撃判定・種類 上、上、下　攻撃力 5、8、10



ダブルジャブからローキックへのコンビネーション。ローキックの出が若干遅いものの、立ちガードしている相手には、まず反応されないのでヒットさせやすい。ちなみにここから、さらにハイキックに繋げることも可能だ。また、相手の体力が残り少ない時のフィニッシュにも適している。

左 ボディーブロー

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



ファランの数少ない手技による中段攻撃。ジャブよりもリーチがあり、技の隙が少ないのが特徴。ダメージはあまり高くないので、主に牽制技として用いるのが常套だ。

ちなみに、ボタンを早く押しすぎると、構えチェンジ~背中向けに化けてしまうので注意。焦らずに入力しよう。

左 ダブルジャブロー&ハイキック

攻撃判定・種類 上、上、下、上　攻撃力 5、8、18



ダブルジャブローキックからハイキックへのコンビネーション。最初のジャブがヒットすると、最後のハイキックまで連続して決まるのでダメージは結構高い。ただし、しゃがんでいる相手には効果がないので、立ちガードの相手にロー&ハイキックを決めるつもりで狙っていこう。

左 ワンツーパンチ

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 5、10(レバー前入れ時6、10)



左ジャブから、右ストレートへのコンビネーション。ガードさせると、ダブルジャブよりも間合いが開くのが特徴。ここから、サイドキックとラウンドキックに移行も可能だ。

ダブルジャブ同様、間合いを調節するのに有効な技。

左 ワンツーサイドキック

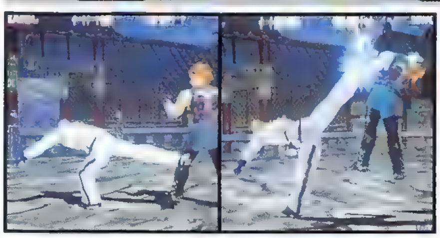
攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 5、8、16



ワンツーパンチからのコンビネーションの一つで、中段攻撃のサイドキックを放つ技。連続ヒットはしないが（2発目のパンチがカウンターヒットした時は別）近距離や中距離では重宝する技だ。また、ガードさせれば反撃は受けないので、反撃を誘ってカウンターを取るのにも有効だろう。

左 ファイヤークラッカー

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 7、22



ファランの主力となる技で、下段キックから蹴り上げへの連携技。カウンターでヒットさせると連続技になり、相手を浮かせることができるのが特徴で、空中連続技を狙うのには欠かせない技の一つだ。また、起き攻めにも有効なので、積極的に重ねていこう。

左 ワンツーラウンドキック

攻撃判定・種類 上、上、上　攻撃力 5、10、25(クリーンヒット時37)



ワンツーパンチからのコンビネーションの一つで、跳び後ろ回し蹴りを繰り出す技。

判定が上段でモーションが大きく、連続ヒットしないので普段は空中連続技に使うのが適している。またサイドキック同様、2発目のパンチがカウンターヒットした時のみラウンドキックも確定する。

左 右半月蹴り～右構え

攻撃判定・種類 上　攻撃力 28



右足で相手の右側頭部を蹴り払う技。蹴り終わった後に右構えになるのが特徴だ。上段攻撃だが判定は強いので、近距離でカウンター気味に用いるのが有効な使い方だろう。また、カウンターでヒットさせると相手を横に向かせることができ、その後の攻撃の主導権を握ることができる。

左 ライトキックコンボ２発目～右構え

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 14、20



ライトキックコンボを２発で止めて右構えに移行する技。若干間が開くものの、これによりコンビネーション技からスムーズに右構え時の技に繋ぐことができる。他のライトキックコンボの派生技と使い分ければ有効な戦術になることは間違いない。ただし、自分が混乱しないように注意。

左 ライトキックコンボ２発目～左構え

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 14、10



ライトキックコンボの最初のコンビネーション。ここで止めると左構えのまま。ここからさらに、ライトキックコンボの３発目を放つことができ、左構え、右構え、ライトフラミンゴのそれぞれの構えに移行することができる。

左 ライトキックコンボ３発目～左構え

攻撃判定・種類 上、上、上　攻撃力 14、10、10



ライトッキックコンボを３発で止めて左構えに戻る技。少し間合いが離れるのが特徴で、ここから通常の左構えの技で攻めることができる。他のライトキックコンボの派生技と使い分けることで効果を発揮し、相手に対応されにくくなるのは良いのだが、無理に使う必要はないだろう。

左 ライトキックコンボ３発目～ライトフラミンゴ

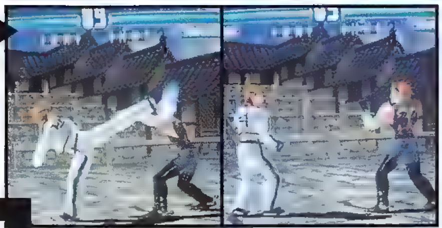
攻撃判定・種類 上、上、上　攻撃力 14、10、10



ライトキックコンボをここで止めると、ライトフラミンゴの構えに移行できる。ここからライトフラミンゴ時の技や10連コンボに繋げることができるのだが、何もしないとすぐに反撃を受けるので注意しよう。

左 ライトキックコンボ３発目～右構え

攻撃判定・種類 上、上、上　攻撃力 14、10、25



ライトキックコンボを３発で止めて、右構えにスイッチする技。ライトキックコンボの派生技の中では、３発目のキックの威力が最も高いのが特徴だ。また、ガードさせると間合いが若干開くので、反撃してくる相手に右構えならではの強力な技でカウンターを狙っていくのが良いだろう。

左 ライトキックコンボ

攻撃判定・種類 上、上、上、中　攻撃力 14、10、10、20



右足による上段蹴りを３発出した後、中段判定の跳び右回し蹴りを繰り出すコンビネーション。連続で右キックボタンを４回押すとライトキックコンボが完成となる。最後のキックが中段判定なので使い勝手が良い。また、ライトキックコンボローと使い分けると２択になるので効果的。

左 ライトキックコンボロー

攻撃判定・種類 上、上、上、下　攻撃力 14、10、10、10



ライトキックコンボの派生技で、４発目のキックが下段後ろ左回し蹴りに変化した技。下段攻撃なのでヒットしやすいのが特徴で、これを警戒させることでライトキックコンボや、他の派生技が効果を発揮する。攻撃力は期待できないが、とても重要な技なので積極的に使っていこう。

左 ミドルバックブロー～右構え

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



踏み込みながら裏拳を繰り出す技で、ファランの数少ない手技の中でも比較的使える技。技の出が早く、隙も少ない。おまけに中段判定なので近距離や中距離で出すと打ち勝つことが多いのが特徴だ。ただし、肝心なのはその後の行動。右構えになっていることを忘れずに注意しよう。

左 ミドルバックブロー～左構え

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



踏み込みつつバックブローを放つ技。構えは変わらず左構えのままなので連発も可能。ただし、避けは警戒しないと硬直中に反撃を受けるので注意が必要だ。攻撃力はそれほど高くはないが、近距離や中距離での使い勝手が良いので、攻撃のバリエーションの一つとして積極的に使っていこう。

左 レフトキックコンボ2発目

●●

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 15、12



レフトキックコンボの最初の2発。ここから3発目のキックを左右の足で蹴り分けることが可能だ。左キックならレフトキックコンボを続行、右キックなら右掛け蹴りとなる。また、2発で止めて別の技に移行するのも良いだろう。

左 レフトキックコンボ3発目

●●●

攻撃判定・種類 上、中、中　攻撃力 15、12、10



レフトキックコンボを3発で止めるとこの技になる。2発目と同様、ここから右掛け蹴りに移行することも可能だ。最後まで出し切ることもできるのだが、4発目のキックがいずれも上段攻撃なので、3発目で止めるのは非常に有効。

左 レフトキックコンボ

●●●●

攻撃判定・種類 上、中、中、上　攻撃力 15、12、10、25



左キックを4回連続で押すとレフトキックコンボの完成となる。左足で相手を蹴り上げる技で、ヒットすると相手を少し浮かすことができるのが特徴だ。また、ガードさせると相手を退け反らせるので、反撃を受けることはない。ちなみに3発目がカウンターヒットすると4発目が確定する。

左 フェイント踵落とし

●●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



前足刈りのモーションから繰り出される踵落とし。出し切ると隙が少なく、中段判定なのでそれなりに使える技。前足刈りを警戒させておけば、しゃがんだ相手に決めやすくなる。また、出始めのモーションが少し大きいので、潰されない程度の間合いを取って使っていくのも有効だろう。

左 バズーカーキック

●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



相手に向かって後ろを向いた状態で跳び蹴りを放つ技。ヒットさせると相手を一回転させて、相手の背後に廻ることができる。その後、慌てて振り向き攻撃を出す相手には連続で狙っていこう。ただし、ガードされると近距離で背中を向けた状態になるので、むやみに使うのは考えものだ。

左 右掛け蹴り

●●●or●●●●

攻撃判定・種類 上、中、上or上、中、中、上　攻撃力 5、12、20or15、12、10、20

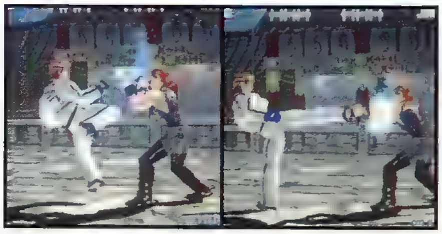


右足で相手の右側頭部を引っ掛ける様にして蹴る技。さらに、右中段蹴りに移行することも可能だ。上段攻撃なので、素早く中段攻撃に移行した方が良いだろう。また、ここで止めるとライトフラミンゴの構えに移行するのだが、レバー前入れで入力することで左構えに戻ることができる。

左 右中段蹴り

●●●●or●●●●●

攻撃判定・種類 上、中、上、中or上、中、中、上、中　攻撃力 15、12、20、15or15、12、10、20、15

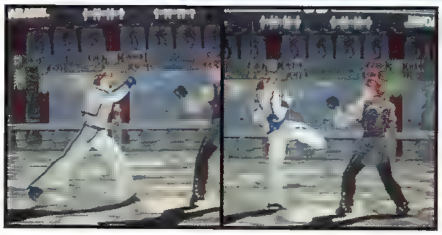


右掛け蹴りからのコンビネーション。振り上げた足でそのまま右中段蹴りを放つ技。技の出が早く隙も少ないので、使い勝手が良い。連続技にはならないものの、しゃがんで避ける相手にはヒットしやすいのが特徴だ。また、この技を出した後は右構えにチェンジするのを覚えておこう。

左 前足刈り

●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 10



相手の左足を刈る様にして蹴る下段キック。ヒットさせてもダウンを奪うことはできないが、相手の向きを傾かせることができ、カウンターヒットならば完全に横を向かせることができる性質がある。

技の出が早い訳ではないので、無理に使う必要はないだろう。ダウン攻撃にもなる。

左 踵落とし

立ち途中●●

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 13、15



立ち上がり途中に出る蹴り上げを踵落としに変化させ、その後右構えに移行する技。蹴り上げ時と振り降ろし時にそれぞれ攻撃判定がある。

しゃがみ状態からでないと出せないので、ファイヤークラッカー1発止め後やライジングブレードに見せかけて出すなどの工夫をして使おう。

まずは基本の左構えの技を覚えよう

ファランは、構えに応じてそれぞれの特有の技が出せる。その中でも一番技の多い左構えは、ファランの基本の構え。まずはこの左構えの技を把握して、安定して技を出せるようになろう。また、どの技の後に何の構えにスイッチするのかも一緒に覚えてしまうと良い。



▼まず左構えから出る技を覚えることが先決。

左 レフトキックコンボロー

攻撃判定・種類 上、中、下　攻撃力 15、12、7

左足で上段、中段、下段と蹴り分けるコンビネーション。2発目まではレフトキックコンボと同じだが、3発目はモーションの似ている下段キックを繰り出す。レフトキックコンボと使い分ければ、まずローキックはガードされないので非常に使える技。

ガードさせると間合いが少し開くので、別の技に切り替えて攻めるのも有効だが、ここからさらに得意の右掛け蹴りに移行することもできる。

技の出が早くリーチも長めなので、近距離や中距離で積極的に多用していこう。





左 レフトキックコンボ～右掛け蹴り

攻撃判定・種類 上、中、下、上　攻撃力 15、12、7、13



レフトキックコンボローの派生技。ここからさらに、右中段蹴りに移行が可能。ちなみにここで止めるとライトフラミンゴに移行するが、レバー前入れで左構えに戻る。

左 レフトコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴り

攻撃判定・種類 上、中、下、上、中　攻撃力 15、12、7、13、15



レフトキックコンボローの派生技。右掛け蹴りから右中段蹴りへのコンビネーション。隙が少ないので割り込んでくる攻撃をほとんど潰すことができるのが特徴。攻撃力は通常時よりも劣るものの、強力な連携なので多用していきたい。また、構えは右構えにスイッチするので注意しよう。

左 RLキック～左構え

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 14、17



上段右回し蹴りから中段左後ろ回し蹴りのコンビネーション。2発目のキックはリーチがあるので、離れた距離からでもヒットさせやすい。また、構えが左のままなので連続で出すことも可能だ。ちなみに、最初のキックがカウンターヒットすると相手が離れるので2発目は空振りする。

左 RLキック～右構え

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 14、20



RLキックから右構えに移行する技。RLキック～左構えの時と繰り出す技は基本的に一緒だが、2発目のキックから構えをチェンジする分だけ足を振り回している時間が若干長い。そのため2発目のキックのダメージはこちらの方が少し高くなっているのが特徴だ。上手く使い分けよう。

左 右掛け蹴り～右足上げ

攻撃判定・種類 上　攻撃力 20



右掛け蹴りを出しながらライトフラミンゴに移行する技。攻撃判定のあるライトフラミンゴフェイントと考えて良い。普段からライトフラミンゴ構えに移行したいときは、ライトフラミンゴフェイントよりもこちらを使うことを勧める。

左 右掛け蹴り～右中段蹴り

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 20、15



右掛け蹴り～右足上げを入力した直後に右キックを押すことによって、ライトフラミンゴの構えには移行せずにこの右中段蹴りを繰り出すことができる。攻撃判定が中段で技の出も早いので使いやすい。

また、右中段蹴りを出した後は右構えにスイッチするのを忘れないように注意しよう。

左 ライジングブレード

攻撃判定・種類 中　攻撃力 23



風神ステップからプラズマブレードを出す技。ヒットさせると相手を真上にかなり高く浮かせることができる。この後には、各種空中連続技や通常の浮き方では決めれないハンティングホークが決まる。また、ガード不能技のヒールエクスプロージョンを重ねるのも有効。常に狙っていこう。

左 サイドキックコンボ

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 17、21



左足でのサイドキックから右後ろ中段回し蹴りに繋ぐコンビネーション。近距離でカウンターヒットすると連続技になるが、2発目のキックのモーションが大きいので、空振りすると反撃が怖い。必ずサイドキックを当てるもりで出そう。また、離れた距離で2発目のみ当てるのも有効だ。

左 ハンティングホーク

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 15、14、25

ジャンプキックからの3段連続蹴り。ペク直伝のコンビネーション技。ただし、ファランのそれは見た目は変わらないものの、判定やダメージなどに若干の変更が施されている。また、2発目のキックは1発目のキックをヒットもしくはガードさせないと出せず、3発目のキックは2発目のキックがヒットした時のみしか出せないので注意しよう。3発すべてヒットするとダメージはかなり高い。ちなみに途中で終わっても、ガードさえさせていれば相手はひるんでいるので反撃を受けることはないぞ。





左 エアファング

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15、20



相手に突っ込むようにして空中で蹴りを2発叩き込む技。判定が強力で隙も少なく、ダメージも高いので非常に使える。中距離や遠距離で使うとカウンターを取りやすいのも特徴だ。また、少しジャンプをするので下段攻撃を潰すこともできるぞ。起き攻めにも使っていけそうな技だ。

左 回転踵落とし～右構え

➡●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30

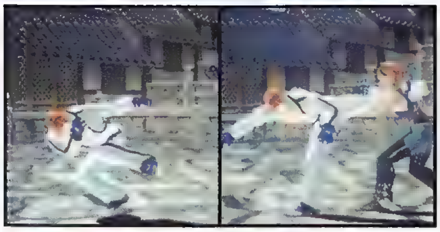


回転しながらの踵落とし。モーションは大きいが、踏み込むためリーチは結構ある。硬直時間もほとんどなく、ガードさせると相手をひるませることができるのですぐに2択に持ち込もう。ただし、構えが右にスイッチしていることを忘れないように注意。構えを変えたい時に使おう。

左 ステップインサイドキック

or

攻撃判定・種類 中　攻撃力 22

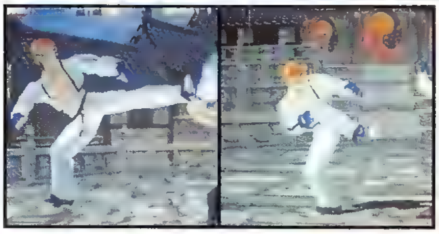


相手に踏み込んでサイドキックを放つ技。技を出すまでに隙があるので潰されないように注意して使おう。ちなみに風神ステップから出すこともできるので上手く使い分けると効果的。基本的に離れた間合いから出すのが常套だが、近距離で突然出すのもカウンターになりやすく良いだろう。

左 飛び横蹴り～レフトフラミンゴ

⬆●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 20



ジャンプキックを出しつつレフトフラミンゴに構えを移行する技。下段攻撃をすかせるが、攻撃判定は上段なので使いにくい。しかもレフトフラミンゴになると、ガードができないという欠点があるので注意も必要だ。レフトフラミンゴフェイントの代わりと考えて使うのが良いだろう。

動 構えチェンジ

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



ファランの特殊動作の一つで、構えを左構えから右構えにスイッチする動作。右構えの技を使いたい場面で用いるのだが、右構えの技より左構えの技の方が攻めやすいので、普段は使う必要性があまりない。間合いが離れたときなどに右構えの強力な技でカウンターを狙うのには使えそうだ。

動 構えチェンジ～背中向け

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



ファランの特殊動作の一つ。相手に背中を向けつつ構えを左構えから右構えにスイッチする動作。ファランは振り向き攻撃に特殊なものはないので、非常に使い方が難しい。あえて使っていくのなら、突然振り向いて慌てた相手にカウンターの攻撃を決めるぐらいだろう。

動 左構え背中向けから構えチェンジ

左構え背中を向け中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



ファランの特殊動作の一つ。左構えで背中を向けている状態から右構えにスイッチする動作。基本的に右構え時に構えチェンジ～背中向けを行ったときや、バズーガーキックがヒットしなかった場面ぐらいでしか左構えで背中を向ける状態にならないので、使う機会は少ない動作だろう。

不 ヒールエクスプロージョン

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 40



ペクも持っていたガード不能技で、左足を大きく振り上げて踵を落とす。ダウンしている相手にも決めることができる利点を持つが、与えるダメージはガード不能技にしては低い。また、足を振り上げているときにレバーを⬅に入れるとキャンセルしてレフトフラミンゴの構えになる。

右 ジャブストレート

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 10、12



ジャブからストレートのコンビネーション。出るのが早く隙も少ない。また、2発目のストレートが中段判定になっているのでフィニッシュに適している。ちなみにストレートまで出すと構えが左構えに戻るので、右構えを維持したいときはジャブで止めておくのが良いだろう。

右 ライトリバースキック

攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 15、27



右足で上段回し蹴りを出した後、振り抜いた右足で蹴りを返す2段蹴り技。技を出した後に左構えに戻る。判定が強く、近距離でカウンターヒットすれば連続技になってダメージも高い。また、1発目のキックの直後にレバー　でレフトフラミンゴの構えに移行することも可能だ。

右 ライトニングブロー

攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 6、10、12

ジャブストレートの前に1発右ジャブを増やしたコンビネーション。基本的な使い所はジャブストレートと変わらないが、ジャブが1発多い分だけ離れた距離からでも使えるので使い勝手が良い。相手との距離を詰めたいときには有効なコンビネーションだろう。ただし、技を出し切ると構えが左構えに戻るのを忘れないように注意。またジャブストレート同様、最後のストレートを出さなければ右構えを維持できるので、2発で止めてもう一度ライトニングブローを出すなどの工夫をしてみよう。



右 チェーンソーヒール

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 15、20



上段回し蹴りから回転踵落としへのコンビネーション。最初の蹴りがカウンターでヒットすると吹き飛んだ相手に2発目がヒットする。2発目が中段判定になっているものの、振りかぶりのモーションが大きいので技が出る前に潰されないように注意して使うように心がけよう。

右 スピンキック

攻撃判定・種類 上　攻撃力 32



横に移動しながら回転回し蹴りを放つ技。ガードさせると相手が横向きになるのが特徴。攻撃判定は上段なので普通に出しても当たらないが、横に移動するため相手の攻撃に対して強い。カウンターでヒットさせるつもりで出すのが良いだろう。ダメージも結構期待できるぞ。

右 プラズマブレード

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



ノーステップで出すライジングブレードの様な蹴り技。ボタンを素早く入力しないと別の技に化けてしまうので注意しよう。右構えから出せる唯一の浮かせ技だ。ヒットさせると相手を真上に浮かせることができるのが特徴だ。浮かせた後は好きな空中連続技で追い打ちをかけよう。

右 カットバック

攻撃判定・種類 中、上　攻撃力 18、20



踏み込んで右回し蹴りを放ちつつ、その勢いで跳び後ろ回し蹴りを繰り出すコンビネーション。カウンターでヒットすると、連続技になりダメージも高い。ちなみに1発目で止めると左構えに戻るが、最後まで出し切った場合は右構えを維持する。また、ガードさせると間合いが離れるぞ。

攻撃しながら構えを替えて、流れるように技を出そう

左構えの技をマスターしたら、次は右構えの技を覚えよう。そして、どの技がどんな場面で有効なのかを把握したら、今度は左構えの技と組み合わせて使ってみると良い。最初のうちは右半月蹴りから左半月蹴りなど、シンプルな技で構えが切り替わるタイミングを掴み、慣れてきたらライトキックコンボ中やレフトキックコンボロー～右掛け蹴り～右中段蹴りから右構えの技にスイッチしてみよう。

さて、問題はここから。右構えの技は強力ではあるものの、モーションの大きな技が目立つ。間合いに応じた技を選択しなければ、せっかくの構えチェンジが効果を発揮できずに終わることもある。とりあえずジャブストレートもしくはライトニングブローを出しておけば手堅いが、それではあまり意味がない。そこで近距離ならばジャブストレートでやり過ごし、中距離はダブルスクリューやプラズマブレードを、遠距離ならばカットバックなどを使っていこう。また、カウンター狙いでスピンキックやローリングライトキックを出すのも有効で、ヒットするとかなりのダメージが期待できる。



右 ダブルスクリュー

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 15、40



下段後ろ回し蹴りから上段後ろ回し蹴りのコンビネーション。その後、構えが左構えに戻る技。最初のキックが下段なので当たりやすいが、連続ヒットはしない。また、2発目のキックはガードさせると相手を横向きにする効果がある。ちなみに、1発目で止めると構えは右構えのままだ。

右 ローリングライトキック

攻撃判定・種類 上　攻撃力 36(クリーンヒット時54)



踏み込んで思いきり上段後ろ回し蹴りを放つ技。モーションが大きく、判定も上段なので普通に使っても当たってくれない。だが攻撃力は高く、クリーンヒット時には54ものダメージを与えることができる。また、ガードさせれば相手を横に向かせることができるなど、使う価値は大きい。

右 左半月蹴り

攻撃判定・種類 上　攻撃力 28



左足で相手の左側頭部を薙ぎ払う技。その後、左構えに戻る。リーチに乏しく、上段攻撃なので、使い勝手はあまり良くない。だが判定は結構強く、カウンターヒットであれば相手を横向きにさせることができるなどの利点がある。カウンターヒットした際には、一気呵成に攻め込もう。

右 セットアップ～レフトフラミンゴ

攻撃判定・種類 上　攻撃力 25



左足による上段蹴りを出した後、そのままレフトフラミンゴ構えにスタイルチェンジをする技。右構えの時にレフトフラミンゴに移行したいときは、レフトフラミンゴフェイントよりも攻撃判定のあるこの技を使っていくのが良いだろう。ただし、状況を考えて使わないと痛い目をみるぞ。

右 セットアップ～右構えの背中向け

攻撃判定・種類 25　攻撃力 25



左足による上段蹴りを出した後、レフトフラミンゴに移行するように見せて後ろを向く技。フェイントの一つと考えて良いのだが、あまり使う意味は見い出せない。なぜなら、ファランには背中向け時から特殊な技を出すことができないからだ。よって、無理には使う必要はないだろう。

右 ヒールナイフ

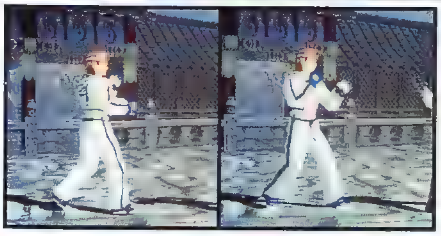
攻撃判定・種類 上、下　攻撃力 25、20



左足による上段蹴りの後、セットアップ～に見せかけて下段後ろ回し蹴りを放つ技。最初の蹴りがセットアップ～と同じなので惑わされた相手には2発目が良く決まる。しかも、下段攻撃の中ではダメージが高いのがポイントだ。また、この技を使うことでセットアップ～が生きてくる。

動 構えチェンジ

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



構えを右構えから左構えに戻す動作。わざわざこれを使うのであれば、右構えの技を有効に使って構えを戻した方が良いと思われる。また、相手の攻撃をガードした時や、少し歩いた時でも構えは戻ってしまうので、よほど緊急の場合でないと使う機会はない動作だろう。

右 ハンティングソバット

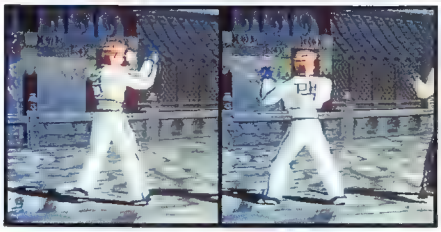
攻撃判定・種類 上　攻撃力 25



走り込んで華麗にジャンピングソバットを決める技。攻撃判定は上段なので、しゃがんでいる相手には当たらないが、ガードさせると相手を横に向かせることができる特性がある。コマンドの性質上、少し離れた間合いから出すのが良いだろう。また、起き攻めにも使えそうな技だ。

動 構えチェンジ～背中向け

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



右構えから、左構えの背中向けた状態に構えをスイッチする動作。使い方が難しく、特に使用する場面が見当たらない。ファランが振り向き中段攻撃を持っていたら話は別なのだが、残念なことに所有していないからだ。ただ、この動作を繰り返すと踊ってるみたいで楽しい。

動 右構え背中向けから構えチェンジ

右構え背中向け中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



右構えで相手に背中を向けている状態から、通常の左構えに戻る動作。普通にプレイしていたら、まずこの状態にならないので使う場面はないに等しいと思って良いだろう。もし使う場面があるとしたら、構えチェンジ～背中向けを行った時ぐらい。ただ、相手を惑わす手段としては有効かも。

動 レフトフラミンゴフェイント

➡●☆

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



レフトフラミンゴの構えに移行する動作。少し横に移動しながら軽く左足を上げて、右足一本で立つ。この構えにスイッチすることで、特有の技を出すことが可能だ。また、レフトフラミンゴ中には移動はできるが、ガードはできないので注意しよう。ちなみに、何もしないと左構えに戻る。

レ レフトジャブ

左足上げ中に●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



レフトフラミンゴの構えから左ジャブを繰り出す技。その後、左構えに戻る。技の出が早いので、緊急回避に使えるが上段攻撃のジャブを一発放つだけなので、なるべくなら他の技を狙った方が良いだろう。また、すぐに左構えに戻りたいときに使うのであれば、有効な手段かもしれない。

レ フラミンゴキックコンボ

左足上げ中に● ● ●

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 22、10、25

レフトフラミンゴの構えから出せる技の中で、最も安定感の高い技。レフトキックコンボの最初のキックを除いたコンビネーションと思って良いが、それぞれのキックの攻撃力はレフトキックコンボよりも高めに設定されている。技の出が早く、最初のキックが中段判定なので使い勝手が良い。ただし、3発目が上段判定になっているので、しゃがまれると反撃を受けるので注意しよう。また、反撃が怖い時は2発目で止めたり、2発目から右掛け蹴り〜右中段蹴りに移行するのが有効な選択だ。



レ フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴り

左足上げ中に● ● ●

攻撃判定・種類 中、中、上　攻撃力 22、10、20

フラミンゴキックコンボを途中で止めて、右掛け蹴りに移行するコンビネーション。右掛け蹴りは上段攻撃だが判定が強く、相手の反撃に打ち勝ちやすいのが特徴。蹴り足を切り替えるので、技が出るまで若干遅いのがネックではあるが、2発目のキックをガードさせていれば潰されることはない。ただし、2発目までをヒットさせていても相手にしゃがまれると空振りするので、そんな時はすぐに右中段蹴りに移行するのが得策だ。また、移行しないとライトフラミンゴ構えになり、レバー➡で左構えに戻る。



レ ライトバックブロー

左足上げ中に●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12



レフトフラミンゴの構えからミドルバックブローを放つ技。振り向いて技を出す分だけレフトジャブより出が遅いが、中段判定なので実用度はこちらの方が高い。とりあえずダメージが欲しい時などに使っていこう。ちなみに、バックブローを出した後は左構えに構えが戻る。

レ 右中段蹴り

左足上げ中に● ● ● ●

攻撃判定・種類 中、中、上、中　攻撃力 22、10、20、15



フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴りの後に、素早く右キックを押すことで出せる中段蹴り。その後に右構えに移行する。ここまで繋げると隙が少なくて強い。だが、出した後は反撃を受けることはないものの、打ち合うと負けやすいので注意。技を出すなら出方を見てからにしよう。

左右の構えを把握したら、フラミンゴ構えをマスターせよ!

左構えと右構えを理解したら今度はフラミンゴ構えについて考えてみよう。まず最初に、フラミンゴ構えには2種類あることがわかる。一つはレフトフラミンゴ、もう一つはライトフラミンゴだ。そこで、最初はレフトフラミンゴからマスターしてみよう。

まずは、レフトフラミンゴに構えを移行する方法だが、その方法はレフトフラミンゴフェイントを用いるのが基本。だが、理想としてはレフトフラミンゴ構えにスイッチする技を出した方がスムーズに移行できるので、常にこちらの方法を用いるようにしよう。

これでようやくレフトフラミンゴ構えになれたのだが、大切なのはここから。まず、フラミンゴ構え中はガードができない。また、何もしないと左構えに戻ってしまう。よって、構えが戻る前にとりあえず移動、もしくは何らかの技を出さないと意味がないぞ。

すると、今度はどの技を選択するかが重要になってくる。瞬時に状況を判断して、効果的な技をセレクトしなければ簡単に潰されてしまうからだ。

技の解説を熟読して、どんな状況でも自在に技を出せるようになろう。



レ フラミンゴライトソバット

左足上げ中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 28



フラミンゴの状態からジャンプしてソバットを放つ技。その後、蹴った右足のみで着地してライトフラミンゴ構えに移行する。攻撃判定が上段なのでしゃがんだ相手にはヒットしないが、判定はかなり強力なので大抵の技に打ち勝つことができる。かなり使える技と思って良いだろう。

レ フラミンゴレフトローキック

左足上げ中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 12



レフトフラミンゴの構えから、上げている左の足でローキックを放つ技。出るのは早いがリーチが短く、ダメージもあまり高くない。牽制として使うのは有効だが、どちらかというとライトスイープを使った方が良いと思われる

緊急回避やダウン攻撃として使っていこう。

レ フラミンゴレフトアクセル

左足上げ中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 32

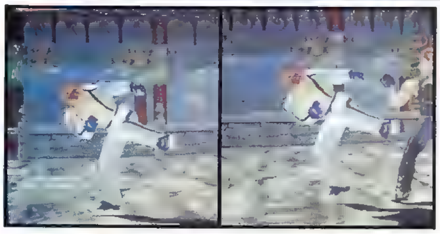


レフトフラミンゴの構えから、左足によるスピンキックを放つ技。モーションが少し大きいのが欠点ではあるが、与えるダメージは高い。しかも、ガードさせれば相手を横向きにさせることができるので使い勝手も良い。ただし、攻撃判定は上段なので、空振りをしないように注意しよう。

移 レフトフラミンゴステップイン

左足上げ中に

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



レフトフラミンゴ構えのまま、前方に進む動作。片足で小さなジャンプをしながら前進する。主に間合いを詰めたいときなどに使用する。しかし、フラミンゴ構えのまま相手に近づくのはかなり勇気のいることなので、状況を把握した上で使おう。でないと痛い目をみることになるぞ。

移 レフトフラミンゴ横移動・奥

左足上げ中に

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



レフトフラミンゴ構えのまま、横に移動する動作。この場合は画面の奥に移動する。

フラミンゴ構えの時はガードができないため、これを使いこなせるかどうかでフラミンゴの真価が問われるところ。相手の攻撃を読み切って、絶妙のタイミングで使わなければ避けれない。練習しよう。

レ フラミンゴライトスイープ

左足上げ中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



左足を上げた状態から、右足による下段後ろ回し蹴りを放つ技。出るまでのモーションが少し長いものの、下段攻撃なのでヒットしやすい。また、ヒットさせるとダウンを奪えるのも特徴だ。回転に見とれて良く喰らってくれるので、他の強力な技と組み合わせて使っていこう。

レ フラミンゴレフトヒール

左足上げ中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



レフトフラミンゴの構えから、上げている左足で踵を落とす技。技の出が早く、中段判定なので非常に使える。また、この技を出した後は右構えに構えをスイッチする特徴があるので、考えて使っていこう。ライトスイープと併用して2択攻めをすれば、かなり有効な技になるだろう。

不 キリングホーク

左足上げ中に

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 80



レフトフラミンゴ構えからのみ出せるガード不能技。ヒールエクスプロージョンの2倍のダメージを与えることができるが、モーションが大きすぎて滅多にヒットしない。使い道はやはり、一発逆転を狙う時ぐらいだろう。ちなみに、レバー に入れることでキャンセルをかけられる。

移 レフトフラミンゴバックダッシュ

左足上げ中に

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



レフトフラミンゴ構えのまま、後方に退く動作。相手との間合いが近すぎた場合などに使用する。また、この動作で相手の攻撃を誘って、ライトソバットなどで迎撃するのが有効な使用法かもしれない。何にしても、考えて使わなければ攻撃の的にされるだけなので気をつけよう。

移 レフトフラミンゴ横移動・手前

左足上げ中に

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



レフトフラミンゴの構えのまま、横移動を行う動作。こちらの場合は画面の手前側に移動できる。相手の攻撃に対して、技で対応できない時の緊急回避の唯一の手段である横移動の一つ。連続で行うとホーミングされにくいが、回避するのは非常に困難なので無理に使わないほうが無難だ。

動 ライトフラミンゴフェイント

➡●

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



右構えからライトフラミンゴ構えに移行する動作。何もしないと右構えに戻る。これによりライトフラミンゴの技が使用可能になるが、フラミンゴ構えはリスクがあるので十分把握した上で行おう。また攻撃判定がないので、なるべくならライトフラミンゴ移行技で構えに移行しよう。

ラ ライトジャブ

右足上げ中に●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12



ライトフラミンゴの構えから、右ジャブを繰り出す技。基本的にレフトジャブと同じで、使う場面も大差がない。出るのが早いので、構えを右構えに戻したいときには有効だ。ただし、攻撃の手段としては物足りない技でもあり、できる限りこの技は使わずに戦っていきたとろだろう。

ラ レフトバックブロー

右足上げ中に●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 12



ライトフラミンゴ構えから繰り出すミドルバックブロー。ライトバックブロー同様、10連コンボの最初の技。ここから連続技にいけるので、使用頻度は高い技でもある。また、出るまでに若干モーションがあるものの、判定は中段なので使い勝手が良い。ちなみに技を出した後は左構えになる。

ラ フラミンゴレフトソバット

右足上げ中に●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 25



ライトフラミンゴ構えから軸足の左足でジャンピングソバットを放つ技。その後は、レフトフラミンゴ構えに移行する。攻撃判定が強力で、ライトソバット～レフトソバット～ライトソバットと繰り返しているだけでも結構嫌がられる。ただし、しゃがまれると空振りするので注意しよう。

ラ フラミンゴライトローキック

右足上げ中に⇩●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 13



ライトフラミンゴ構えから上げている右足でローキックを放つ技。その後は右構えに戻る。レフトローキックと同様、出るのが早くダウン攻撃になるのが特徴。また、使用する場面もレフトローキックと基本的に同じだ。つまり、レフトスイープの方が使い勝手が良いということでもある。

ラ フラミンゴレフトスイープ

右足上げ中に⇩●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



ライトフラミンゴ構えから繰り出す下段後ろ回し蹴りで、その後に左構えに移行する。蹴り足が軸足の左なのがポイントで、受け側は慣れないと判断が難しい技。下段なのでヒットしやすく使い勝手が良い。他の中段攻撃と併用してモーションを見切られないように使っていこう。

ラ フラミンゴライトヒール

右足上げ中に⇨⇨●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18



ライトフラミンゴ構えから繰り出す踵落とし。上げている右足を振り降ろすので、出るのが早い技。踵を落とした後は左構えに移行する。攻撃判定が中段なので使いやすいのだが、リーチは結構短いので近い間合いで使っていくのが良いだろう。また、下段攻撃と使い分けるのが有効だ。

ラ フラミンゴライトアクセル

右足上げ中に⇨●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 32



ライトフラミンゴ構えから繰り出すスピンキック。攻撃力が高く、ガードさせると相手を横向きにさせる特性を持つ技。ただし、攻撃判定が上段な上、モーションが大きいので滅多にヒットしない。やや離れた間合いから、相手のコンビネーションにカウンターで合わすのが良いだろう。

ライトフラミンゴを極めて真のファラン使いを目指せ!

フラミンゴ構えの基礎とレフトフラミンゴ技の使い方を把握したら、次はライトフラミンゴ構えをものにしよう。

使い勝手の良い『右掛け蹴り』を出せば、とりあえずライトフラミンゴ構えに移行できる。問題はこの後に何の技を使うかだ。解説を参考にして、いつも同じ技を使うのではなく状況に応じた技を使い分けられるようになろう。

ライトフラミンゴ構えは、右構えと同様に重要な構え。なぜなら、通常ファランは左構えで戦うからだ。左構えで戦うということは、当然左構えの技を使うのだから、必然的に構えをスイッチしていくことになる。もちろん、左構えを維持して戦うこともレフトフラミンゴ構えに移行することもできるが、それではとてもぎこちない動きになってしまう。また、実用性の高い技を見れば気づくと思うが、それらはすべて右構えかライトフラミンゴ構えに移行するものばかり。つまりファランの構えの流れは、基本的に左～右（ライトフラミンゴ）と流れるのが理想だと考えて間違いない。したがって、ライトフラミンゴ技も使いこなせなければ真のファラン使いにはなれないのだ。



ラ フラミンゴライトサイドキック

右足上げ中に●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



ライトフラミンゴ構えから繰り出す中段蹴り。ただ中段蹴りを一発放つだけの技だが、カウンターヒットさせると相手をうずくませる特性がある。また、相手がダウンするまでに追い打ちも可能なので、かなり使える技だろう。ちなみに、追い打ちにはファイヤークラッカーがお勧めだ。

移 ライトフラミンゴステップイン

右足上げ中に⇨

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



ライトフラミンゴ構えを維持しながら前方に進む動作。小さなジャンプで少しづつ移動する。主に間合いの微調整をするために使うのが基本だが、移動中に攻撃を受けないように他の移動と併用していこう。また、フラミンゴ構えは、これらの特殊移動を使い続けることで維持できるぞ。

移 ライトフラミンゴバックダッシュ

右足上げ中に⇦

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



ライトフラミンゴ構えのまま後方に移動する動作で、フラミンゴステップイン同様に間合いの調節に用いる。また、これを使って相手の攻撃を避けつつ反撃するのも有効だろう。ただし、移動量が少ないため、突進系の技やリーチの長い技は避けきれないのでくれぐれも過信は禁物だ。

移 ライトフラミンゴ横移動・奥

右足上げ中に⇧

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



ライトフラミンゴ構えを維持しつつ横に移動する動作。これを行うと画面奥に移動するので、フラミンゴ構えのまま攻撃を避けることが可能だ。避けた後はすぐに攻撃しよう。ただし、タイミングはかなりシビアなので、比較的避けやすい突進系の技を見切った時のみに行うのが良いだろう。

移 ライトフラミンゴ横移動・手前

右足上げ中に⇩

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



ライトフラミンゴ構えのまま、画面手前に横移動をする動作。基本的に『ライトフラミンゴ横移動・奥』と使い道に大差はない。よって、冷静な相手には移動直後に投げを狙われるのでむやみに使うのは控えよう。ちなみに、横移動で攻撃を避けるときは連続で横移動するのがコツだ。

返 下段さばき

⇘ or ⇩●● or ⇙ or ⇩●●

攻撃判定・種類 返し技　攻撃力 なし



ほとんどのキャラが持っている対下段攻撃用の返し技で、攻撃を受け流した後は自分が先に動けるのが特徴。これを使えば下段攻撃で押される状況を免れることができる。基本的にガード後に反撃を入れられない技に対して用いるのが良いだろう。また、確実に下段がある連携技にも有効だ。

相手を浮かせて多彩な空中連続技を叩き込め!!

ファランを思うように動かせるようになったところで、今度は浮かせた相手に追い打ちを入れることを覚えよう。相手を浮かせることができる技は、立ち途中から出る右アッパー、ファイヤークラッカー、ライジングブレード、右構えから出せるプラズマブレードだ。これらはすべて実用的な技ばかり。なかでもファイヤークラッカーの使用頻度は高く、意識してなくても相手を宙に浮かしていることがよくあるはずだ。そこで、落ちてくる相手をただ待っているだけではもったいないので、確実にダメージを奪えるようになろう。これができると勝率が格段にＵＰするぞ。

それでは、浮く高さと角度の違いによる追い打ちの影響についてから説明しよう。まず高さは、追い打ちをするまでの時間に影響がある。つまり、高く浮いたときほど落ちてくるまでに時間がかかるので、よりモーションの大きな技を入れられるということだ。ただし、追い打ちを入れるタイミングは難しくなるぞ。ちなみに、ライジングブレード、ファイヤークラッカー、プラズマブレード、右アッパーの順に高い。次に角度だが、これは追い打ちのしやすさに影響する。角度が垂直に近いほど、相手が離れないので追い打ちがしやすい。また、アッパーは垂直よりやや前方に、その他の技はほぼ垂直に浮かすことができる。したがってファランの場合、いろんな技を決めたいときはライジングブレードが最も適しているということになる。

さて、お勧めの空中連続技を簡単に紹介しよう。とりあえず覚えると良い技は、ワンツーラウンドキックか右掛け蹴り～右足上げ→フラミンゴレフトソバット。これなら、どの技で浮かせても安定する技なので有効だ。また、プラズマブレードで浮かせたときは左半月蹴り→右半月蹴りが、ライジングブレードならハンティングホークがお勧め。ちなみにファイヤークラッカーからは、右掛け蹴り～右中段蹴り→ファイヤークラッカーなど、他にもいろいろ入るので自分で研究してみよう。

▼右掛け蹴り～右足上げ、フラミンゴレフトソバットと繋げれば、どんな技で浮かせても安定してダメージを奪うことができるぞ！





TEKKEN3

投 ホークウインド

接近して or 背を向けて

投げ抜け 攻撃力 20、10



相手の右腕を掴んで、後ろ右回し蹴りを後頭部に決める技。いわゆる通常投げの一つ。投げ技なので使う場面は限られているが、相手の硬直中や意表をついて狙っていこう。また、ボールブレーカーなどの他の投げと使い分けないと投げ抜けされるので注意。せっかくの投げを無駄にするな。

投 ボールブレーカー

接近して or 背を向けて

投げ抜け 攻撃力 18、12

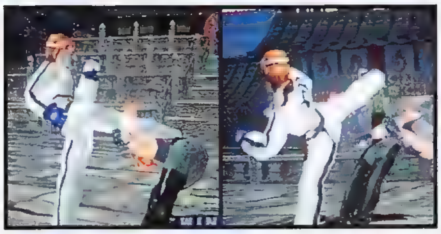


ファランの通常投げの一つ。相手の左腿を踏み台にして頭上を跳び越し、後頭部に蹴りを入れる技。与えるダメージはホークウインドと変わらないので、自分の好きな方を使っていこう。ただし、投げ抜けをされないよう。ちなみに、背中を向けた状態からでも投げれることを覚えておこう。

投 ストームブリンガー

相手の左側面で接近して or

投げ抜け 攻撃力 38



相手の上体を崩した後、左右の足で蹴りを乱れ打つ技。ファランの横投げの一つで、相手の左側から投げるとこの技になる。相手の攻撃を避けて狙うのが基本だ。ただし、もう一つの横投げのデスプレッシャーの方がダメージが高いので、好きでなければ無理に狙う必要はないだろう。

投 デスプレッシャー

相手の右側面で接近して or

投げ抜け 攻撃力 22、22



ファランの横投げの一つ。相手の腕を取って横腹に蹴りを一発、そして腕を掴んだまま顔面を踏みにじるかなりサディスティックな技。相手が非常に嫌がっているのもポイントだ。また、ダメージもストームブリンガーより高いので、攻撃を避けて狙うときは常に右側に移動しよう。

投 ペインキラー

背後から接近して or

投げ抜け × 攻撃力 55



背後から相手の腕を引っ張り、その腕を自分の足に絡めつつジャンプ、地面に叩きつけると同時に足を落とす技。背後投げだけに決める機会は少ないがダメージが高く、投げ抜けされない。絶妙のタイミングで攻撃を避けたときや、バズーカーキックをヒットさせたときに狙っていこう。

投 デーモンヒール

⇩⇗⬅

投げ抜け 攻撃力 40



相手の腕を引いてバランスを崩し、踵落としを決める技。正面からの投げ技のなかで、最もダメージが高い。コマンドも易しく、できるだけ狙っていきたい投げ技だ。ただし、投げ抜けも易しいので決めにくいのが難点。パンチなどの攻撃に合わせて狙ってみよう。遅れてもガードになるぞ。

投 ソードフィッシュスロー

⇩⬋

投げ抜け 攻撃力 30

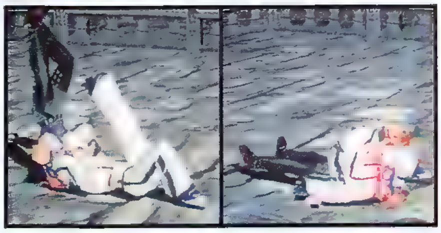


いわゆる柔道でいう払い腰。ペクも使っていたコマンド投げだが、コマンドやダメージが変更されているので注意しよう。ちなみに、投げ抜けされにくいという利点があるが、与えるダメージは通常投げと変わらないので無理に使う必要はないだろう。コマンドは慣れないと難しいぞ。

投 コブラバイトスロー

⇨➡

投げ抜け 攻撃力 30



巴投げから襟締めの連携技。これもペクが使っていたコマンド投げと一緒のものだ。この技の良いところは、ダッシュから投げやすい点だろう。ただし、ダメージは通常投げと同じで、投げ抜けも簡単にされるので読まれないように。中段攻撃を警戒してる相手の虚をついて狙っていこう。

ファランは投げ技も蹴りばかり。どんな相手も蹴り倒せ!!

最後に投げ技の狙い方について説明する。基本的に『鉄拳』は隙のない攻撃が多いので、相手の攻撃をガードしても反撃に投げを決めるのは難しい。もちろん、ガードすれば投げが確定する技もあるのだが、上達すればするほどそんな機会はなくなっていくはずだ。だとすれば、ガードしてからでは遅すぎるという結論に達する。ということは、相手が立ちガードで守りに入ることを読まなければならないわけで、いかにその状況に持ち込むかがポイントになる。そのためには、投げ間合いで中段攻撃を警戒させることが必要だ。同じ状況で投げと中段攻撃を使い分ければ、決める機会がかなり増えるぞ。だが、コマンド投げだとこの方法でも少し決めにくい。それは、入力の間の隙を相手が見逃すはずがないからだ。したがって、また工夫が必要になってくる。そこで今度は、ガードさせても間合いが開かない技をガードさせて、自分が動けるようになったと同時にコマンドの入力を完成させる方法で問題を解消しよう。また、読みを要するがしゃがみパンチなどの投げられ判定がある攻撃に合わせるのが最も理想的だ。



HWOARANG

10 succession combination

ファラン 10連コンボ

ファランの10連コンボは２種類あるが、始動の技が違うだけで２発目以降は全く一緒だ。また、始動技が違うといってもフラミンゴ構えから出すバックブローに変わりないのでわかりやすい。ちなみにレフトフラミンゴ構えのときは右パンチのライトバックブローで、ライトフラミンゴ構えは反対なので構えと逆のボタンと覚えよう。では、ファランの10連コンボはどんなコンビネーションなのか見てみよう。最初はフラミンゴ構えからのバックブローを出す。その後すぐにライトニングブローを１発で止めてヒールナイフに移行し、サイドキックコンボを放つ。そしてすかさずファイヤークラッカーで相手を上方に打ち上げて、落ちてくる所にカットバックを華麗に決める。ほとんどの技が蹴り技ばかりなので非常に格好が良い10連コンボだ。ただし、全体的に技のモーションが大きいので途中で止められやすい。特に１発目のバックブローと４発目のヒールナイフ２発目のあたりは狙われる。その反面ファイヤークラッカーまでいくと非常に強力なコンボになり、ファイヤークラッカーがヒットすると最後まで確定する。ちなみに、この７発目からの４ヒットだけ

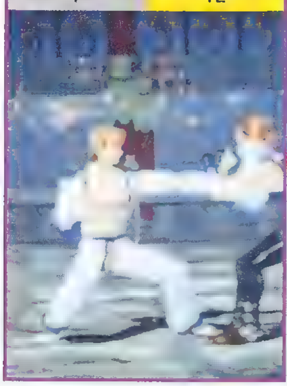
レフトフラミンゴから

攻撃判定・種類	攻撃力	攻撃判定・種類	攻撃力	攻撃判定・種類	攻撃力	攻撃判定・種類	攻撃力	攻撃判定・種類	攻撃力
中	12	上	7	上	10	下	7	中	7



ライトフラミンゴから

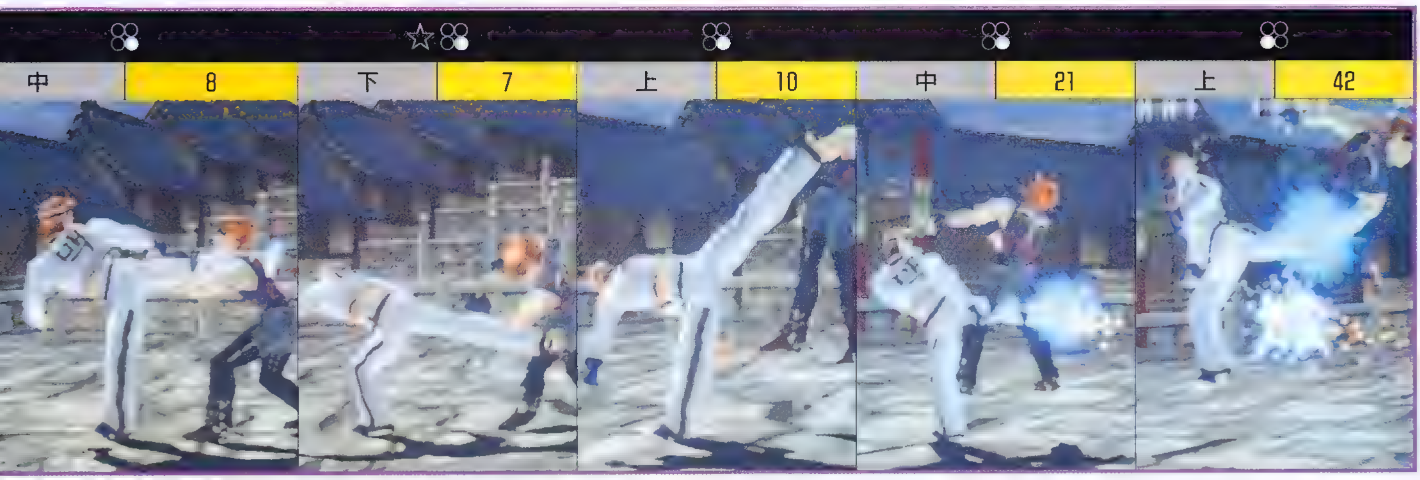
攻撃判定・種類	攻撃力
中	12





でもダメージは80とガード不能技なみだ。さて、ボタン入力のタイミングはというとそれほど難しくない。まず、バックブローから3発目のヒールナイフ1発目まで先行気味に入力する。そして、ヒールナイフのモーションを確認したら4発目を入力。ここは、連打でも構わないぞ。そして、ここがポイント。4発目のヒールナイフ2発目のモーションを確認したらすぐに左キックを押してから右キックを連打しよう。決して先に右キックを押さないこと。先に押してしまうとライトリバースキックが出て止まってしまうので注意。そして、連打の間に5発目のサイドキックコンボ1発目が出てたら8発目のファイヤークラッカー2発目がでるまで右キックを連打していよう。そして、今度は左キックを連打していれば10連コンボが完成だ。





エンドレスワルツ……それは終わらない舞踏

ファランは徹底的に蹴り技を使いこなす。また、彼の性格の表われか投げを代表とするいわゆるエグイ技が揃っていて、このキャラクターを使ってると内面に隠された残虐性が顔を出してしまう。そしてなぜかいつも2Pカラーを選んでいる。それはファランが非現実的なキャラである中に、どこかリアルなものを感じるからだろうか。このキャラを使うなら好き勝手に闘うことを勧めたい。ただガンガン攻めるだけやひたすら迎撃体制なんてのはつまらない。気が向いたら攻めていき、少し飽きたら追い払う。フラミンゴで踊ったり、構えを変えて踊ったり。ただし、負けは許されない。勝たなきゃだめだ。まあ、そんな無茶なイメージの話は止めにしてここでは面白いコンビネーションを簡単に紹介しよう。まずは、勝利確定コンボと呼ばれるロー&ハイ。バズーカーキックをヒットさせたらひたすら繰り返すエンドレスワルツ。またフラミンゴの連続横移動で相手の攻撃を避け続ける。2連続前足刈りで背後を取る。レフトコンボロー～右掛け蹴りから10連で14連コンボ。投げはいつもデスプレッシャーなどはどうだろう。


▲これがエンドレスワルツ。決して連続技ではない。

「監獄の復讐鬼」

エディはブラジルでも有数の資産家に育った。父の事業を継ぐ為、帝王学を学ぶ優秀な学生で、その勤勉さとおとなしい性格は町でも評判だった。

エディが19歳のある日、学校から帰ってくると血まみれで瀕死の状態になった父親の姿があった。そこで父親は、ある組織から命を狙われていたことをエディに告げる。父親は国内をむしばんでいる麻薬シンジケートを壊滅しようと考えていた。組織を摘発できるだけの情報を手にし、これからというところを襲撃されたのだ。父親は死際に、「今は戦う時ではない。親殺しの罪をかぶり刑務所に身を隠せ」とエディに告げた。

彼は優秀な学生から一転、犯罪者となって刑務所に服役する事となった。刑務所の生活は地獄であった。彼は毎日、自分の無力さに涙し、父の命を奪った組織を怨んだ。

そんな時、刑務所内で暴動が発生。そこでエディは奇妙なものを見る。一人の老人の「力」に魅せられたエディはこの老人に接近し、その技は何かと聞いた。

EDI

エディ・ゴルド

その技こそ「カポエラ」だったのである。彼は、この「力」を手に入れるしかないと考えた。そして彼は老人の下で修行に励んだ。

服役してから８年の歳月が経った。エディ、27歳。彼の修得したカポエラは、父を死に追いやった組織への復讐の念によって「凶器」と化していた。

出所した街で、「The king of iron fist tournament」の噂と三島財閥の存在を知る。強大な三島財閥を利用する事で更なる「力」を手に入れ、父を殺した「組織」への復讐を果たそうと考えたエディは、大会への参戦を決意する。





GORDO

P R O F I L E

国籍／ブラジル
格闘スタイル／カポエラ
年齢、身長、体重、血液／27歳、188cm、75kg、B型
仕事／なし
趣味／帝王学
好きなもの／権力
嫌いなもの／無力



ORIGINAL ARTS
EDDY GORDO
[固有技]
エディ・ゴルド

打 ワンツーパンチ

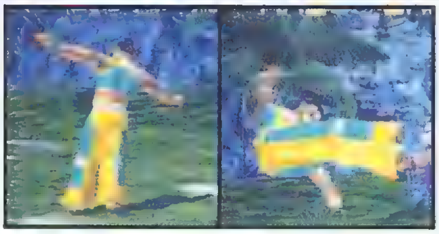
攻撃判定・種類 上、上　攻撃力 6、15



左、右と連続で繰り出される上段パンチ攻撃。出が早いので接近戦において相手の攻撃を止めることができる。相手の動きを止めたならば、下段攻撃のトロッカ・エ・ピィアオや投げ技を決めることが可能。下段のトロッカと上段の投げを使い分け、相手に読まれない攻撃を仕掛けよう。

打 カベイリンエャ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



軽い身のこなしを活かしたジャンプを使い、相手を両足で踏みつける陽気な攻撃。中間距離で使用すると、レイの寝るやエディの逆立ち、仁の螺旋幻魔脚といった上段に隙ができる技を簡単に潰すことができる。しかし、接近戦では技の出始めに隙があるために潰されることが多い。

打 デコーパソ

攻撃判定・種類 上…　攻撃力 15、30…



体を折り曲げた状態で右足を回転させ攻撃する技。を連続で押すことで、デコーパソを出し続けることができる。また、出が早いのでコンビナソ・マカコ・エンペの後に出せば、エンペ後の反撃を阻止することが可能。

打 デコーパソ〜逆立ち

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 15、12

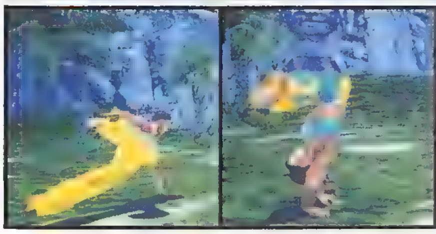


デコーパソからビリバに似た蹴り上げを出す攻撃。デコーパソは下段攻撃に弱いうえ、しゃがまれると決めることができない。しかし、中段判定のデコーパソ〜逆立ちを使えば、しゃがまれても攻撃が可能だ。出が遅いので、相手が近づいてきたら、早めにコマンドを入力するようにしよう。

打 トロッカ・エ・ピィアオ(逆立ち)

(⬅)

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 10、10



立ち状態から瞬時に相手の足元をすくう蹴りが出る下段攻撃。ここから、逆立ちや座りなどの特殊な構えやトロッカ・エ・ピィアオ・バイアやサベサダスといった固有技を出すことができる。また、逆立ちからも出すことができる。

打 トロッカ・エ・ピィアオ・バイア

中に

攻撃判定・種類 下、下、下　攻撃力 10、10、15、15



トロッカ・エ・ピィアオから派生する下段攻撃。トロッカ・エ・ピィアオが決まれば、確実に最後まで決めることができる。ビリバなど空中連続技が入りにくい技のダウン時に使う追いうちとして使えば効果は大きい。特に、ダウン回避時に決まれば、すべて決めることが可能。

打 アウ・バチゥド(逆立ち)

(⬅)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



自分の頭越しに相手を蹴りつける攻撃。ここから、逆立ちとトロッカ・エ・ピィアオを出すことができる。中段判定のため、この技が出ると立ちガードをする人が多い。ゆえに技後、下段攻撃のトロッカ・エ・ピィアオは効果が高い。

打 アウ・バチゥド〜トロッカ・エ・ピィアオ

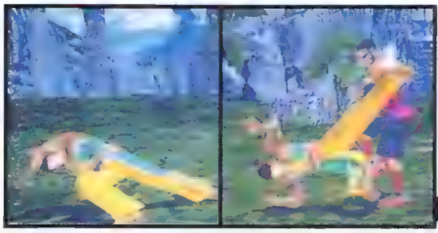
攻撃判定・種類 中、下、下　攻撃力 20、10、13



アウ・バチゥドからトロッカ・エ・ピィアオに続く攻撃。トロッカ・エ・ピィアオからはさらにバイアやサベサダスといったトロッカの派生技に移行することができる。また、アウ・バチゥドはフェイントとして逆立ちを出した後にトロッカ・エ・ピィアオを出すこともできる。

打 ハスティラ・エ・シバタ（ハスティラ〜逆立ち）

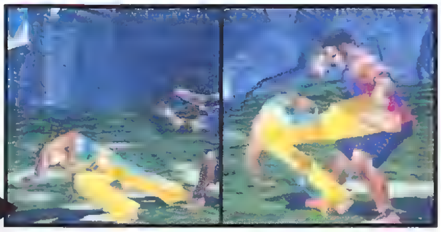
攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 12、25



下段足払いから中段の回し蹴りへと続く攻撃。似たような技に1発目が同じモーションで2発目が下段のコンビナソ・バイアという技がある。ハスティラ・エ・シバタは、ガードをされると確実に反撃が決まってしまう。

打 バイア（逆立ち）

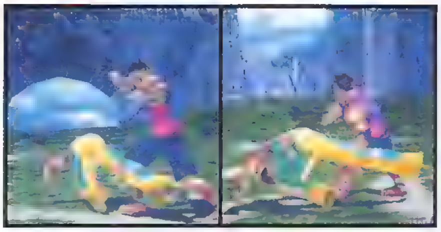
攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 12、15



下段足払いによる攻撃。コマンド入力が難しく、と素早く入力しなければいけない。ちなみに失敗するとのバイア〜マカコ・エンペという技になる。バイアは技後にレバーを後ろに入れると逆立ちすることもできる。隙が少ないので、逆立ちからの派生技を使っていこう。

打 コンビナソ・バイア（逆立ち）

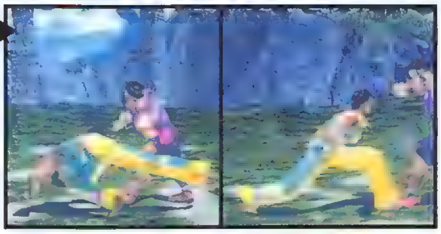
攻撃判定・種類 下、下、下　攻撃力 12、15、15



下段蹴りを3発出す攻撃。連続技ではないので、すべてつながるわけではない。また、下段攻撃なのでダウンしている相手に決めることもできる。バイア系の技は、トロッカ・エ・ピィアオから派生させることができる。マカコ系の技をつなぎ派生させよう。

打 バイア・サベサダス

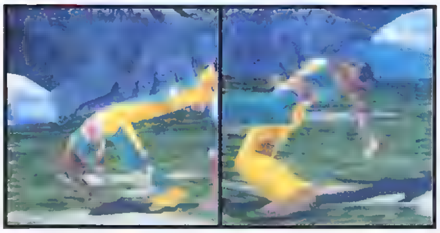
攻撃判定・種類 下、下、中　攻撃力 12、12、15



バイアからサベサダスへと続く攻撃。コンビナソ・バイアの3発目が下段攻撃なのに対し、サベサダスは中段攻撃。バイアの2発目が下段ガードされた場合はサベサダスを使い、決まったときはコンビナソを使うといった使い分けをしよう。また、でサベサダスを2発出せる。

打 レヴェルサオ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



中段蹴りを出した後、後方へ素早く逃げつつ奥のラインへ移動する攻撃。後方へ逃げるため反撃を受けることはない。技後は横移動で奥へ移動した後と同じ効果があり、でラテラオ・トロッカ、でジャバ・ジラトリャをそれぞれ出すことができる。また10連コンボの始動技でもある。

打 バイア〜マカコ・エンペ

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 12、15

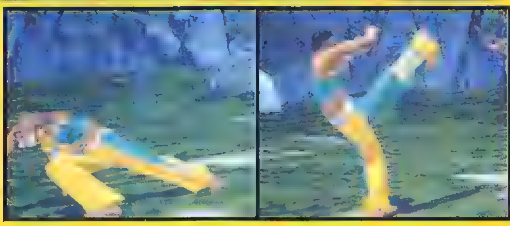


下段足払いから上段回し蹴りへと続く攻撃。上段回し蹴り後、でハスティラ・エ・シバタ、でコンビナソ・マカコ・エンペを出すことができる。またとを交互に押すことにより同じ技を繰り返し出すことが可能。これらを使い相手に読まれにくい複雑な動きをして闘っていこう。

派生技をマスターして、攻撃に幅をもたせよう!!



同じ技でも分岐がある派生技を覚える!!

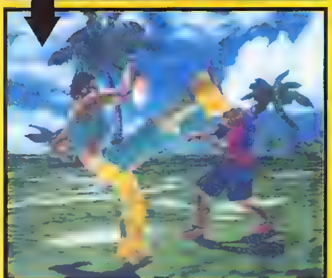


出始めが同じで途中で違う攻撃判定の技が出る攻撃を派生技という。例えば、バイアからはバイア・サベサダス、コンビナソ・マカコ・エンペ、マカコ・エンペ〜ハスティラ・エ・シバタなどが、バイアの派生技になる。攻撃判定が上中下段といろいろ振り分けられるのが派生技の特徴だ。









派生技を知ると、どこで違う技へ分岐できるかが、分かってくる。その仕組みが分かれば、永久に技を出し続けることができる。例えば、バイア〜マカコ・エンペからを押してハスティラ・エ・シバタの1発目を出し、次にを押して、マカコ・エンペを出す。後はタイミング良く、と押すだけで繰り返し同じ技を出すことができる。また、この連携技を使うと、攻撃を繰り出しながら相手の背後を取ることが可能になる。

技と技をつなぎ合わせ、連携技を作る!!

打 ハスティラ〜ラテラオ・トロッカ

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 12、13

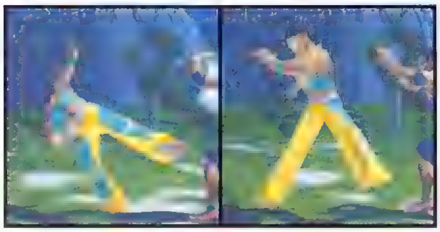


下段蹴りから中段蹴りのラテラオ・トロッカへ続く攻撃。2発目の●の入力が早すぎるとハスティラ・エ・シバタになる。ラテラオ・トロッカは仰向けに倒れた状態で、相手の腹を蹴る攻撃。その後、座り状態からトゥファオンやアヴァランシなどを出すことができる。

打 シャバ・ジラトリャ

or

攻撃判定・種類 中　攻撃力 28



相手を上から潰すようなジャンプ回し蹴り。攻撃判定の発生が早いために、出始めを潰されることは少ない。また、決まれば相手をダウンさせることができる。ダウン後は少し距離が開くので、カベイリンニャやマカコ・デ・ラドといった距離を詰められるダウン攻撃を使っていこう。

打 マカコ・エンペ

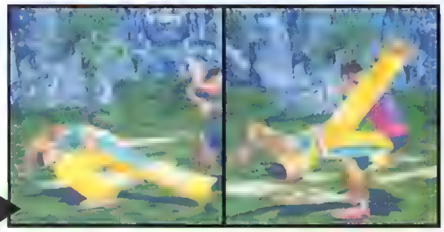
攻撃判定・種類 上　攻撃力 15



相手を横から蹴る攻撃。いわゆるボクシングで言うフックの足版みたいな技。カウンターで決まれば、相手は横を向いた状態でひるむ。コンビナソ・マカコ・エンペやマカコ・エンペ〜ハスティラ・エ・シバタなどの派生技を決める。

打 マカコ・エンペ〜ハスティラ・エ・シバタ(逆立ち)

攻撃判定・種類 上、下、中　攻撃力 15、12、25



マカコ・エンペから下段技のハスティラ・エ・シバタへと続く攻撃。カウンターのときのみ連続技になる。また、マカコ・エンペがガードされても2発目のハスティラ・エ・シバタが下段攻撃のため決まることが多い。しかし、3発目はガードが可能なので、決まることは少ない。

打 コンビナソ・フラコン

攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 12、10、20



叩きつけるような左右のパンチを出した後、かがんだ状態から中段蹴りを出す攻撃。カウンターのときのみすべて決まる。スタート直後に相手が攻撃を仕掛けていれば、カウンターをとることができる。しかし、返し技を出されていると返されるので、多用は避けよう。

打 コンビナソ・マカコ・エンペ(座り)

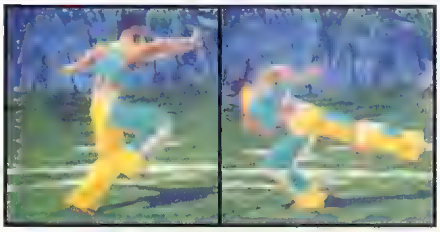
攻撃判定・種類 上、中、中　攻撃力 15、12、25



マカコ・エンペから側転踵落とし、バク転踵落としと続く攻撃。マカコ・エンペがカウンターで決まったときのみすべて決まる。また、右アッパー(立ち上がり途中に●)やアカタール・ケイショ(カウンターで決まったとき)で浮かした後の空中連続技として使うこともできる。

打 シャパ・バイシャ

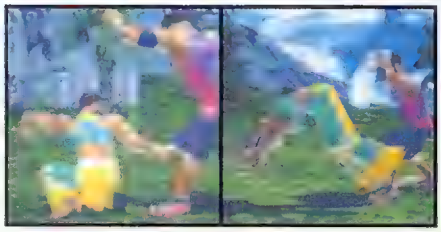
攻撃判定・種類 下　攻撃力 12



相手の足元を突くような感じで蹴る攻撃。リーチが長いので相手の攻撃が来るのを先読みして、置いておくような使い方をする。また、スタート直後に使用しても効果は大きい。相手の動きを止めたならば、トロッカ・エ・ピィアオやコトヴェラダを使い、イニシアチブをとろう。

打 マカコ・デ・ラド

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

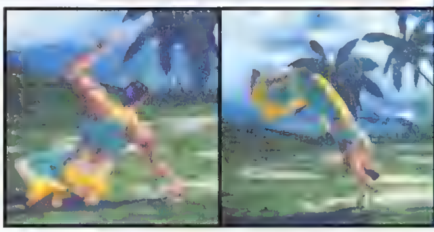


ジャンプで威力をつけ、両足で相手を踏みつける攻撃。相手が寝ている状態のときでも決めることができる。似たような技にカベイリンニャがあるが、マカコ・デ・ラドはカベイリンニャよりジャンプする勢いが弱く、ジャンプ中の隙も少ない。ゆえにマカコ・デ・ラドは接近戦でも使える。

動 マカコ・デ・ラド〜逆立ち

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

マカコ・デ・ラドを当てずに逆立ちへ移行するフェイント技。タイミングはマカコ・デ・ラドが相手に当たる前なら、逆立ちを出すタイミングを遅らせることができる。逆立ち後は相手がマカコ・デ・ラドに恐れ立ちガードをしているので、逆立ちから出る下段技のトロッカ・エ・ピィアオが有効。





動 ジラール(しゃがみ)

●(⬇)

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

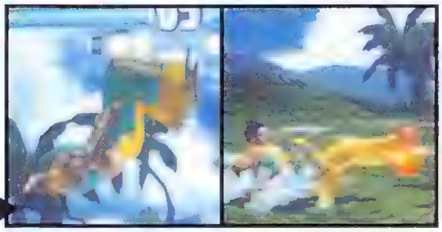


攻撃力を持たないただの宙返り。フェイント技として使用することもできる。その後にトロッカ系やマカコ系の技で攻めよう。しかし、この技が攻撃力を持たず上段と下段の攻撃に派生するのを知っている人には効果はない。

打 ジラール〜バイシャシュタール

➡ ●●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 20

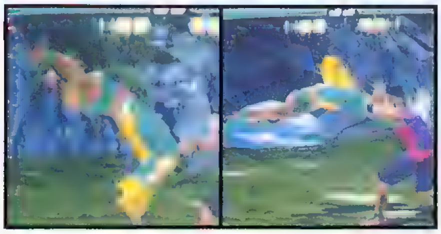


ジラールから繰り出される下段キック。地面に着地する寸前で下段キックが出るために、ジラールと間違いやすい。そのため、決まる機会は多い。決まった後は、トゥファオンにつなぎ、逆立ちを経由して攻撃を派生させることができる。上下に振り分け相手に読まれないようにしよう。

打 ジラール〜アーウトシュタール

➡ ● ●

攻撃判定・種類 上　攻撃力 35

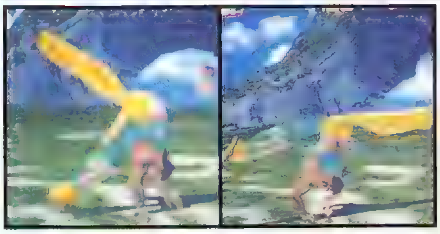


ジラールから繰り出される上段キック。いわゆるプロレスで言うところのドロップキックである。しゃがまれると決まることはない。しかし、技後、地面に座ることができるので、サベサダスやトゥファオンといった座り状態からの派生技を出せば反撃を受けることはない。

打 エスパーダ〜逆立ち

●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



攻撃力を持つ逆立ち。通常、出すことができる逆立ちは、攻撃力を持たない。このエスパーダは瞬時に逆立ちになることができるうえ、攻撃力までかね備えているのだ。しかし、万能ではなく、返し技で返されてしまうので、接近戦における使い過ぎには気をつけよう。

打 スイ・シジュ(座り)

⇧ or ⇩●●(⇦ or ⇩)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20

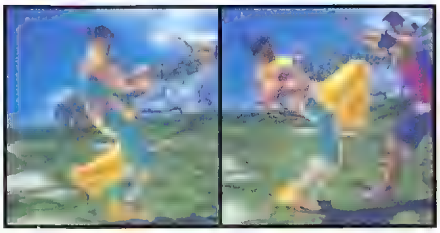


ジャンプしながら相手を両足で蹴り上げる攻撃。技の出が早いので、上、中段攻撃ならば簡単に潰すことができる。また、返し技で返される心配がないうえ、技後、レバーを下に入れることで座り状態になれる。トゥファオンやサベサダスにつなぎスイ・シジュ後の隙を狙った攻撃を潰そう。

打 ベンリン

●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



膝蹴り。技の攻撃判定が早く発生するので、スタート直後の相手の攻撃や突進してくる技を潰すことができる。また、決まると相手は軽くよろけるので、その隙に攻撃を仕掛けることが可能。トロッカ・エ・ピィアオやコンビナソ・フラコンなど出の早い技で攻撃しよう。

打 ベンリン・プラダ(座り、逆立ち)

➡●(⬇、⬅)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 30



助走をつけ相手を足の裏で蹴飛ばす攻撃。起き上がりに重ねたり、距離が開いているときの奇襲攻撃で使ったりと使い方は多い。また、技後、レバーを後ろに入れることで逆立ちをすることができる。しかし、距離が開いているので、続けて攻撃を決めることができない。逆立ちしたまま前に歩くなどして距離を縮めてからトロッカ・エ・ピィアオなどで攻撃をしよう。

打 レヴェルサオ・ジラトリャ

●● ●

攻撃判定・種類 中,中　攻撃力 16,28

レヴェルサオで遠くに離れた状態から距離を縮めシャバ・ジラトリャを繰り出す攻撃。10連コンボの途中でもあり、●を押すことで10連コンボを続けられる。しかし、レヴェルサオからシャバ・ジラトリャ、その次の●に至るまで、技のつながりに大きな隙が生じていて、投げなどで簡単に反撃されてしまう。



打 ビリバ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



バク転しながら相手を蹴り上げる攻撃。攻撃が決まると相手を浮かすことができる。技後、トロッカ・エ・ピィアオ・パイアを出せば、ダウン攻撃を決めることが可能。ダウン回避された場合もトロッカなら潰すことができる。

打 ビリバしゃがみ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



ビリバを出した後にしゃがみ状態になることができる技。ビリバ後の隙がなくなるので、相手の投げや上段攻撃を避けられる。出が早く、逆立ちや座りへ移行できるドゥプロで攻撃していこう。しかし、しゃがみ後、相手が攻撃をしているとドゥプロは潰されてしまうので、サベサダスを使う。

打 ガファンヨト〜逆立ち

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



踵で踏みつけてから逆立ちをする攻撃。モーションがゆっくりしているので、逆立ちを攻撃されることが多い。しかし、逆立ちからライトパンチやレフトパンチといった出の早い技につなげれば、逆にカウンターをとることもできる。カウンター後はパンチからの派生技で攻撃しよう。

打 ガファンヨト〜座り

or

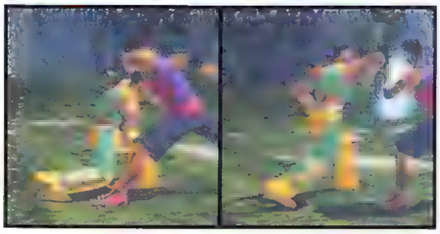
攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



踵で踏みつけ、その場にしりもち(座る)をつく攻撃。逆立ちに移行するのとは違い、座り状態になるので、長い時間、座り続けなければ下段攻撃で反撃されることはない。座り後は、下段攻撃のトゥファオンと中段攻撃のトロッカ・エ・アタカールを使いわけていこう。

打 コトヴェラダ

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



喉元めがけて肘打ちが繰り出される攻撃。決まると相手はよろけ、後方に倒れる。技後、すぐにマココ・デ・ラドを出せば、ダウン攻撃を決めることが可能。また、出始めと出戻りが早いので、接近戦における奇襲攻撃としても使える。しかし、返し技で返されるので多用は避けよう。

動 しゃがみ〜逆立ち

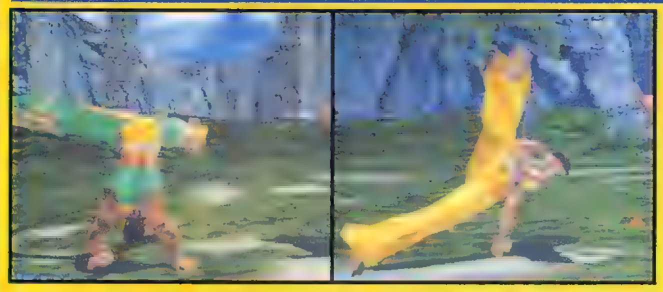
しゃがんだ状態から

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 15



しゃがんだ状態から瞬時に逆立ちへ移行するためのコマンド。他にもフェイントを交えたもので、ドゥプロ〜逆立ちという技がある。逆立ちに移行するときに攻撃力はなく、攻撃手段としては使っていけない。逆立ちからすぐに技を派生させることで、使うことの意味も生まれてくる。

特殊動作を連携技に組み込んだ攻撃を覚える!!



様々な技が派生する逆立ちの性質を知る!!

逆立ちはエディの基本とも言える特殊動作。逆立ちからは、上、中、下段の攻撃はもちろんのこと、前転、後転、かがむ、体を反らす、歩く、座るといった動作をすることができる。これらの動きを覚えることで、逆立ち状態のときにどう相手の攻撃を対処すればいいのかが分かってくる。まずは前転、後転。これは、接近戦で逆立ちを攻撃されそうになったときにいったん立ち姿勢に戻すときに使用する。次に、かがむ、反らす、座る。これは、主に上、中段攻撃を避け、反撃に移るときに使用する。そして、歩くと攻撃。歩くとリーチのある攻撃については、近づきつつ攻撃するために使う。この様に逆立ちだけでも、いろいろなことができる。性質を覚え、対戦で使いこなそう。

逆立ちの次に特殊な動きを見せるのが、この座りだ。座りをすると、エディはしりもちをついた姿勢になる。そして、そのままにしておくとダウン状態になる。座りからの攻撃も特殊な動きをする技が多い。例えば、トゥファオンやトロッカ・エ・アタカール、アーザシュタール〜トロッカ・エ・ピィアオなどがそうだ。また、それとは逆に攻撃後に座りになる技もある。スイ・シジュやトロッカ・エ・ピィアオ、ベンリン・プラダ、ガファンヨト、ドゥプロなど数多くの技から座りになれる。

座りや逆立ちを使うと独特な動きができるようになる。簡単な例を挙げると、トロッカ・エ・ピィアオから逆立ち、テーハシュタールとつなぎ、座り状態からトゥファオン、そしてヴカオンで相手を浮かしパラフーゾで空中連続技というように動くことができるようになる。自分独自の組み合わせを見つけ楽しんでみよう。





座る意味を覚え、連携に組み込む!!

打 サベサダス（フェイントサベサダス）

しゃがんだ状態から（しゃがみ or 座り中に）

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

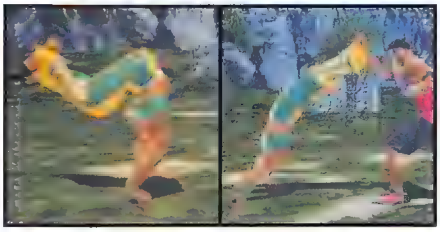


しゃがんだ状態から頭突きを繰り出す技。を２回入力することにより頭突きを２回出すことができる。また、２回頭突きを出すと始めの頭突きは、攻撃判定が無く決めることができない。しかし、２回出すと１回より頭突きの出る距離が違う。より遠くの敵を攻撃することが可能。

打 ドゥプロ（座り、逆立ち）

しゃがみ中 or 立ち上がり途中（↓、←）

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



しゃがみ状態からマカコ・デ・ラドが出る攻撃。レバーを後ろに入れることで逆立ち、下に入れることで座り状態になる。逆立ちはドゥプロの攻撃後、バク転したあとに逆立ちに移行するので攻撃を避けやすい。また、座りは攻撃後、その場に座り込む。それぞれを使い分けて闘っていこう。

打 メイオシュタール

立ち上がり途中

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20



立ち上がり途中に出すことができる、リーチの長い中段キック。単体で使うと技後の硬直が長く、反撃をされてしまう。また、この技は座り状態からも出すことができる。この場合､続けてコンビナソ・アヴァランシに移行することが可能。隙が無くなるので、こちらを使っていこう。

打 ラードシュタール

立ち上がり途中

攻撃判定・種類 上　攻撃力 25

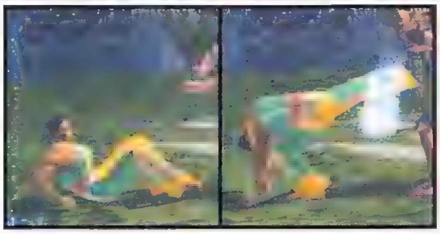


立ち上がり途中に上段キックを出す攻撃。リーチはあるものの技後の硬直が長く、反撃を受けやすい。メイオシュタール同様、これらの技から派生する技もなく、攻撃力も高くないので、使う機会は少ない。また、技の出が遅く返し技で返されやすい。奇襲攻撃や威嚇として使っていこう。

座 座り～メイオシュタール

座り中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10

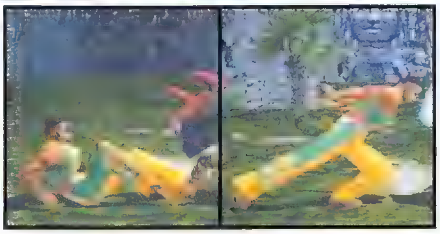


座りから出すことができるメイオシュタール。立ち上がり途中で出すものと同じ技だが、座りから出す方が攻撃力が低い。しかし、コンビナソ・アヴァランシとして使うことができるので、デメリットは少ない。単体で使用すると隙が大きいので、必ず連携として使っていこう。

座 座り～サベサダス

座り中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20

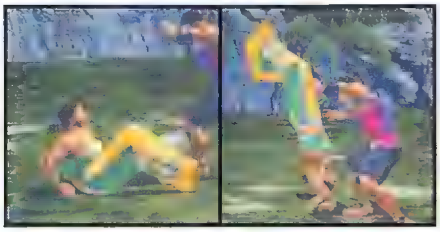


座りから出すことができるサベサダス。しゃがみ状態から出るサベサダスとモーションは同じだが、座り状態の方が攻撃力は低い。しかし、座り状態から出すことができるサベサダスは、しゃがみからよりも早く出すことができる。その分隙も少ないので、多用できる攻撃なのだ。

座 アヴァランシ

座り中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25



座り中に出すことができるマカコ・デ・ラド。座りから瞬時に攻撃に移ることができるので、奇襲攻撃として使える。また、技後の硬直も短いので即座にトロッカ・エ・ビィアオを出し再度、座り状態に持っていくことも可能。しかし、硬直が短いとはいえ、反撃はされるので多用は避けよう。

座 アヴァランシ・キャンセルキック

座り中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15

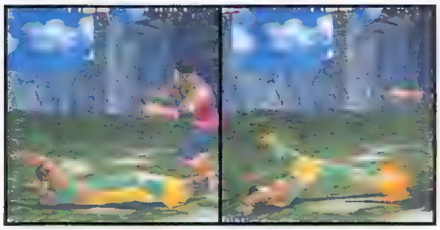


アヴァランシが途中で逆立ちに移行するフェイント技。たいていアヴァランシだと思い立ちガードをしていることが多いので、逆立ち後、下段技のトロッカ・エ・ビィアオで攻撃を決めることができる。しかし、逆立ちから攻撃に移るまで時間がかかるために反撃をされることも少なくない。

座 トゥファオン

座り中に

攻撃判定・種類 下　攻撃力 12



下段から上段に向かって回転蹴りを連続で繰り出す攻撃。リーチがとても長いので、近寄ってきた相手を早めに攻撃することができる。また、技後は逆立ち状態になれる。下段攻撃でひるんだ相手には、中段攻撃のヴカオン、近寄ってくる相手にはパラフーゾが効果的だ。

座 コンビナソ・アヴァランシ

座り中に

攻撃判定・種類 中､中　攻撃力 10､25

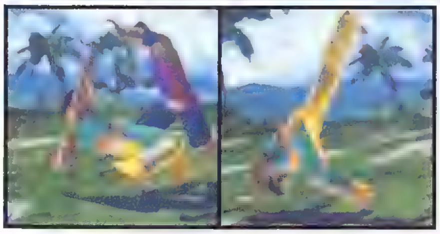


メイオシュタールからアヴァランシに続く攻撃。連続技ではないので､メイオシュタールでダウンした相手がダウン回避を行うとアヴァランシを決めることはできない。しかし、技のつながりや技後に隙が少なく、アヴァランシは返し技で返されることもないので、安心して使うことが可能。

座 トロッカ・エ・アタカール

座り中に●・●

攻撃判定・種類 中　攻撃力 20

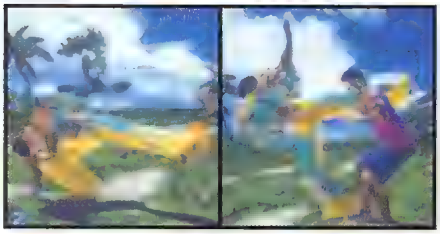


相手を浮かせることができる中段攻撃。技後、トロッカ・エ・ピィアオ・バイアでダウン攻撃を決めることができる。また、ダウン回避を行った状態ならばトロッカ・エ・ピィアオ・バイアの最後をサベサダスにして空中連続技を作ることが可能。トロッカ系の技をダウン回避に重ねて使おう。

座 座り〜下段蹴り〜ジラトリヤ

座り中に●・☆・●

攻撃判定・種類 下、中　攻撃力 7、28



座り状態から下段蹴り、そしてシャバ・ジラトリャへ続く攻撃。下段蹴りからシャバ・ジラトリャが出る合間に隙が生じているので、ガードまたは返し技で返される。下段蹴りを当てずに相手が近づいて来たところをシャバ・ジラトリャで攻撃する距離で技を繰り出そう。

座 座り〜アーザシュタール〜トロッカ・エ・ピイアオ

座り中に ●・●・●●

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 12、10、10

座りからトゥファオン、トロッカ・エ・ピィアオへ続く攻撃。トロッカ・エ・ピィアオはトロッカ・エ・ピィアオ・バイアなどのトロッカ系の技へつなぐことができる。また、トゥファオンは技後、逆立ち状態になるので、パラフーゾ〜トロッカ・エ・ピィアオやヴカオンなどを出すこともできる。



移 ジンガ(奥移動)

●● or ⇧

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし

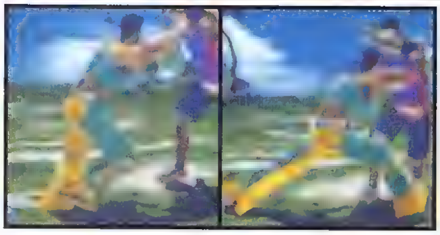


奥のラインへ移動できる移動技。レバー入力により通常は横移動を行うがエディだけはボタン入力による横移動ができる。レバーを使い横移動を行うと間違ってジャンプしてしまうことがあるが、ボタン入力による横移動だとその心配はなくなる。ボタン入力の癖をつけよう。

移 ジンガ(手前移動)

⇩●● or ⇩

攻撃判定・種類 特殊移動　攻撃力 なし



手前のラインへ移動できる移動技。奥移動と同じくレバー入力でも手前のラインへ移動できる。しかし、この場合もジャンプはしないものの、しゃがんでしまう。攻撃を避けようとして失敗するとダメージを受けてしまうので、確実に横移動を行うためにも、ボタンによる移動をしよう。

打 アルマーダ・プラダ(座り)

横移動(またはジンガ)中に⇧●(⬇)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

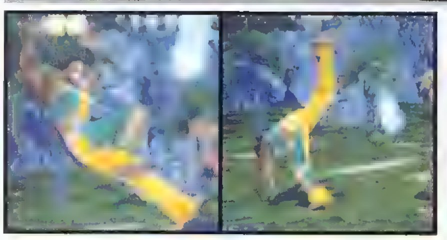


横移動から繰り出されるカベイリンニャのような蹴り技。ジャンプ中に隙が生じるため、出すときはジャンプ中に反撃を受けない中間距離以上開いた間合いで使おう。また、この技は、ビリバやバイシャアンボスシュタールといった技に移行させることもできる。使い分けて闘っていこう。

打 アルマーダ・プラダ〜ビリバ

横移動(またはジンガ)中に⇧●・●

攻撃判定・種類 中、中　攻撃力 25、20



アルマーダ・プラダからビリバへと続く攻撃。ビリバは出るタイミングがやや遅いので、アルマーダ後に反撃をしようとした相手を攻撃できる。浮かした後は、ダウン攻撃としてマカコ・デ・ラドやトロッカ・エ・ピィアオ・バイアなどを使おう。ちなみにアルマーダもビリバも返し技で返されない。

打 アルマーダ・プラダ〜バイシャアンボスシュタール

横移動(またはジンガ)中に⇧●・⬇●●

攻撃判定・種類 中、下　攻撃力 25、15

アルマーダ・プラダから下段ドロップキックのバイシャアンボスシュタールへ続く攻撃。バイシャアンボスシュタールはビリバ同様、出るタイミングが遅い。ビリバと使い分ければ2択攻撃として攻撃できる。またバイシャアンボスシュタール後は座り状態になる。サベサダスやトゥファオンなどが出せる。



打 ラテラオ・トロッカ(ヴカオン〜逆立ち)

横移動(またはジンガ)中に(☆←)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



横移動から滑り込むようにして相手に近づき、腹めがけて蹴りを繰り出す攻撃。倒れ込むので見た目には下段攻撃だが、実際は中段攻撃。技後はそのままだと座り、レバーを後ろに入れると逆立ちになる。ちなみに似たような技に逆立ちから出せる下段のテーハシュタールという技がある。

打 バイシャ・トロッカ(逆立ち)

横移動(またはジンガ)中に(←)

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



横移動から下段回し蹴りが出る技。リーチが長いうえ、レバーを後ろに入れることで逆立ちへ移行する。逆立ちへ移行すれば、下段足払い後の隙をなくすことができる。また、バイシャ・トロッカは、エ・エスペリョやアンボスシュタールという技に派生させることも可能。

打 バイシャ・トロッカフェイント〜逆立ち

横移動(またはジンガ)中に ←

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15

バイシャ・トロッカからエ・エスペリョへ移行する動作をしながらエ・エスペリョを出さずに逆立ちへ移行するフェイント技。フェイントに引っ掛かると相手はしゃがみガードをする。そこを、逆立ち後にヴカオンなどの中段で攻撃しよう。しかし、フェイントを冷静に対処される場合もあるので気をつけよう。

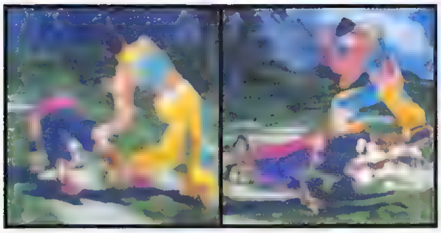




打 バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ

横移動(またはジンガ)中に☆

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 15、15



バイシャ・トロッカから下段回し蹴りのエ・エスペリョへ続く攻撃。バイシャ・トロッカフェイントをせずに攻撃を出した場合、このバイシャ・トロッカ・エ・エスペリョになる。エ・エスペリョは技後に隙が生じるので、回復する時間を持たせる意味で中間距離で使っていこう。

打 バイシャ・トロッカ〜アンボスシュタール

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 下、上　攻撃力 12、20



バイシャ・トロッカからマカコ・デ・ラドへ続く攻撃。技と技のつながりが早く、隙がない。しかし、技後に攻撃を続けようにもつながる技が無いので、ここで隙が生じてしまう。しかし、下段技の多いバイシャ系で唯一の上段なので、他のバイシャ系の技と織り混ぜて使っていこう。

打 コンビナソ・ウーニャ

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 12、15



横移動から左右のパンチを回転しながら出す攻撃。連続技ではないためにつながらない。また、1発目のパンチが決まったとしても2発目のパンチが、返し技で返されてしまう。そのときは、1発目のパンチを当てずにフェイントとして利用する使い方をしよう。

打 コンビナソ・ランサール

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 上、中　攻撃力 12、20



コンビナソ・ウーニャの1発目からビリバへ続く攻撃。連続技ではないので、2発目のビリバは返し技で返される。1発目のパンチをフェイント技として使用し、相手が近寄ってきたところをビリバで攻撃するような使い方をしよう。ビリバで浮かせたら、トロッカ系の技でダウン攻撃をする。

打 コンビナソ・ウーニャ〜エスケルダシュタール

横移動(またはジンガ)中に☆

攻撃判定・種類 上、上、中　攻撃力 12、15、13

コンビナソ・ウーニャからガファンヨト〜逆立ちへ続く攻撃。コンビナソ・ウーニャからガファンヨトの移行は隙が多く反撃されることが多い。しかし、距離が開いた状態でコンビナソ・ウーニャを出して、ガファンヨトを当てる感じで使えば、逆にカウンターをとることができる。相手の攻撃にあわせよう。





打 アカタール・ケイショ

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 18

肘打ちによる攻撃。カウンターで決まると、相手を高くバウンドさせることができる。コンビナソ・マカコ・エンペを空中連続技として決めよう。カウンターをとるには、スタート直後か技の出始めを先読みして出すといい。しかし、技後の硬直が長いので、接近戦での多用は避けよう。





打 スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ(座り)

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 上,中,中,中,中　攻撃力 6,6,30,18,20

ファイスカから側転踵落とし、バク転踵落とし、スイ・シジュと続く空中殺法。始めのファイスカがバク転踵落としまでは確実に決めることができる。また、ガードされた場合は、スイ・シジュまで出して、レバーを下にいれて座りにすれば、反撃を受けることはなく、座りからサベサダスなどで攻撃できる。



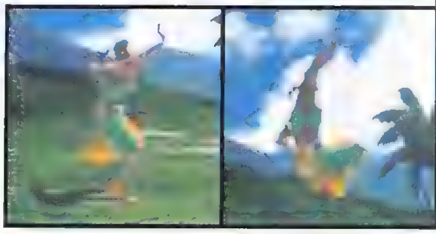


打 トロバオン〜逆立ち

横移動(またはジンガ)中に

攻撃判定・種類 上　攻撃力 50

勢い良くジャンプして相手の顔面を蹴る攻撃。ガードをされるとガード後、後方へ逃げて距離を開けることができ、しゃがんで避けられると相手の後ろ側に着地する。また、レバーを後ろへ入れると着地後に逆立ちをすることができる。しゃがまれても逆立ちをしておけば、すぐに攻撃に移ることができる。

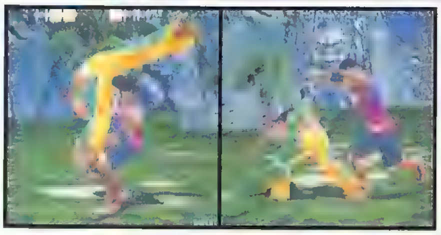




打 ファイスカ(しゃがみ)

横移動(またはジンガ)中に

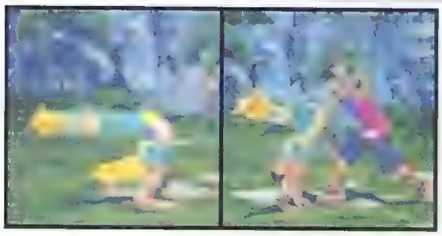
攻撃判定・種類 上,中　攻撃力 6,6



スペシャル・コンビナソ・ヨトーリの始めの攻撃と同じ技。技が決まると相手はダウンするので、そのままを押して側転踵蹴りへつなぎ攻撃をする。また、ファイスカはレバーを下にいれることで、技後しゃがみ状態になる。技後の硬直を狙い投げにくる相手には有効。

動 逆立ち

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



前転後、逆立ちをするコマンド。逆立ちをするコマンドは他にもあるが、これはその基本となる技。攻撃力がないので、接近戦で使うと攻撃されてしまう。距離を開いた状態で逆立ちをし、潰されないうちにトロッカやパラフーゾなどリーチのある技を使っていこう。

動 逆立ち〜後転しゃがみ構え

逆立ち中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



逆立ちから後転してしゃがみ状態になるコマンド。逆立ちを止める場合に使用する。また、しゃがみ状態から再度逆立ちをすることもできるので、後転しゃがみで相手の攻撃を避けすぐに逆立ちをして攻撃に移るといった使い方ができる。距離が開いているときに使うと効果は大きい。

動 逆立ち〜前転しゃがみ構え

逆立ち中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

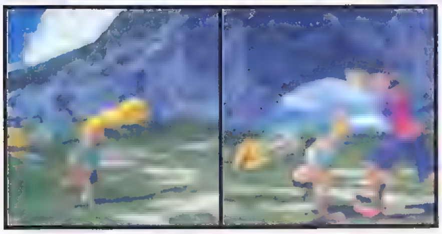


逆立ちから前転して、しゃがみ状態になるコマンド。逆立ち後、相手との距離を詰めるのに使う。距離を詰めたらまた、しゃがみ〜逆立ちを使い逆立ちをすることもできる。接近戦では、潰されることが多く使う機会は少ない。しかし、フェイントとしての効果は期待できる。

動 逆立ち～前進

逆立ち中に⇨

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

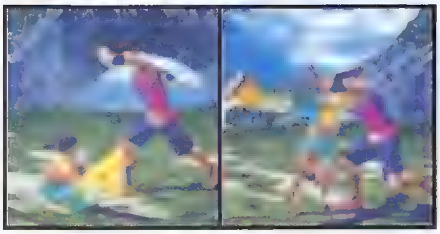


逆立ちをした状態で前進するコマンド。相手との距離を縮めるのに使う。また、逆立ち状態で移動できるので、すぐに攻撃することが可能。しかし、距離が開き過ぎているときに使うと、ポールの崩拳やニーナの双掌破などリーチがある攻撃で潰される。距離を確認しながら使っていこう。

動 逆立ち～前転～逆立ち

逆立ち中に⇒●●

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし



逆立ちから前転して逆立ちに戻るコマンド。距離を詰めるのに使用してもいいが、効果を発揮するのはやはりフェイントとして使用する場合だろう。特に逆立ち～前転～クロスチョップを織り混ぜて使えば前転までの動作が同じなのでより、フェイントとしての効果が大きくなる。

動 逆立ち～低い姿勢

逆立ち中に⬇

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

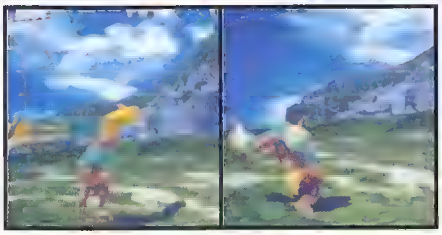


逆立ち状態から腕をまげて低い姿勢をとることができる。姿勢を低くすると中段攻撃を避けることが可能で、ポールの崩拳を避けることもできる。しかし、ポールの落葉などの下段攻撃に弱い。そのときは姿勢を低くしたらすぐにヴカオンを出す。タイミングが合えば潰すことができる。

動 逆立ち・横避け・奥（～下段キック）

逆立ち中に⇧（● or ●）

攻撃判定・種類 特殊動作（下）　攻撃力 なし（25）

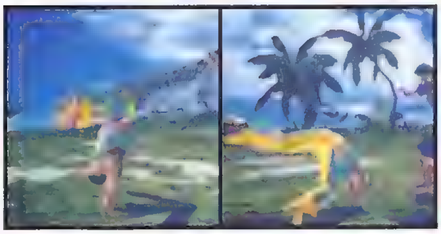


逆立ちから、奥のラインへ体をそらすコマンド。低い姿勢と同じく下段以外の技ならたいてい避けることができる。避け後は逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタールや逆立ち～レフトパンチといった出の早い技を使っていこう。特に、レフトパンチやライトパンチは技の出が早い。

動 逆立ち・横避け・手前（～下段キック）

逆立ち中に⇩（● or ●）

攻撃判定・種類 特殊動作（下）　攻撃力 なし（20）

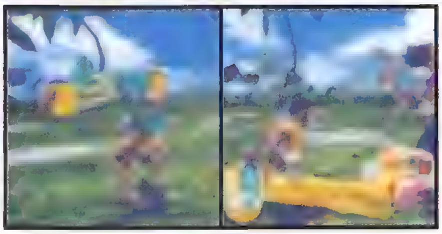


逆立ちから、手前のラインへ体をそらす技。低い姿勢と同じく下段以外の技ならたいてい避けることができる。避け後は逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタールや逆立ち～レフトパンチといった出の早い技を使っていこう。特に、レフトパンチは出が早く使いやすい。

逆 逆立ち～テーハシュタール

逆立ち中に●

攻撃判定・種類 下　攻撃力 15



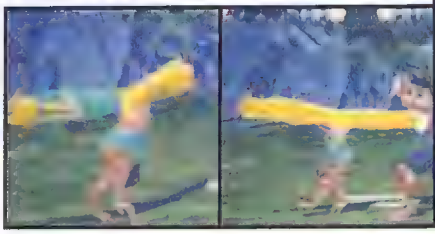
逆立ちから下段キックのテーハシュタールを繰り出す攻撃。テーハシュタールを出した後は座り状態になる。すぐにトゥファオンやトロッカ・エ・アタカールなどで攻撃を行えば、反撃されることはない。下段攻撃なので返し技をされることはないが、下段さばきがあるので、多用は禁物。

逆 逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ

逆立ち中に ●●●

攻撃判定・種類 特殊中段、下　攻撃力 12、12、10、10

逆立ちからパラフーゾ、トロッカ・エ・ピィアオと続く攻撃。この連携攻撃を使えば、トロッカ・エ・ピィアオは●●という入力ミスの少ないコマンドで出すことができる。また、トロッカ・エ・ピィアオ・バイアなどの派生技につなぐことも可能。いろいろな技をつなぎ、攻撃の手を休ませないようにして闘おう。



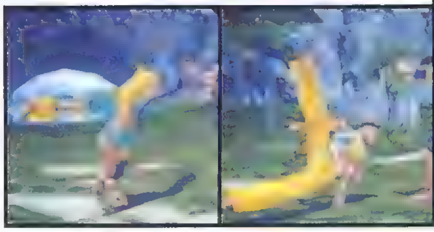


逆 逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ（逆立ち）

逆立ち中に● ●（●）

攻撃判定・種類 下、下　攻撃力 10、13

逆立ち状態からトロッカ・エ・ピィアオを出す攻撃。立ち状態から出るトロッカ・エ・ピィアオと同じもので、トロッカ・エ・ピィアオ・バイアなどマカコ・エンベの派生技につなぐことができる。また、トロッカ・エ・ピィアオは派生技につなげなければ、座り状態になれる。座りと逆立ちを使い分けていこう。

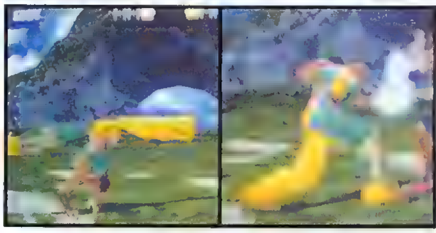




逆 逆立ち～レフトパンチ

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10

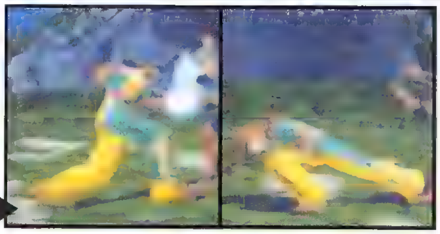


逆立ちの状態からレフトパンチを繰り出す攻撃。出は早いが技後の硬直が長いので、単体で使うことは少ない。逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタなどの派生技につなぐ。さらに逆立ちから技をつないでいこう。

逆 逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中、下、中　攻撃力 10、15、25

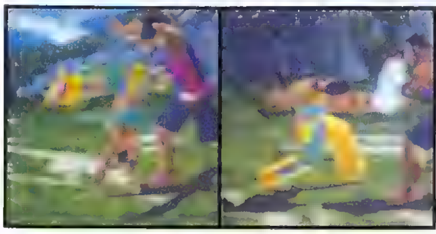


逆立ち状態から中段攻撃のレフトパンチ、下段から上段攻撃と変化するハスティラ・エ・シバタへ続く技。攻撃判定が中段、下段、中段と変化する。最後の中段攻撃はガードをされると大きな隙が生じる。隙の少ない攻撃ライトパンチ～バイシャ・トロッカと使い分けよう。

逆 逆立ち～ライトパンチ

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10



逆立ちからライトパンチを出す攻撃。技後、を押すとアッパーを出すことができる。アッパーが決まると相手は浮く。コンビナソ・マカコ・エンペを空中連続技としてつなごう。また、ライトパンチからの派生技もある。

逆 逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中、下　攻撃力 10、12



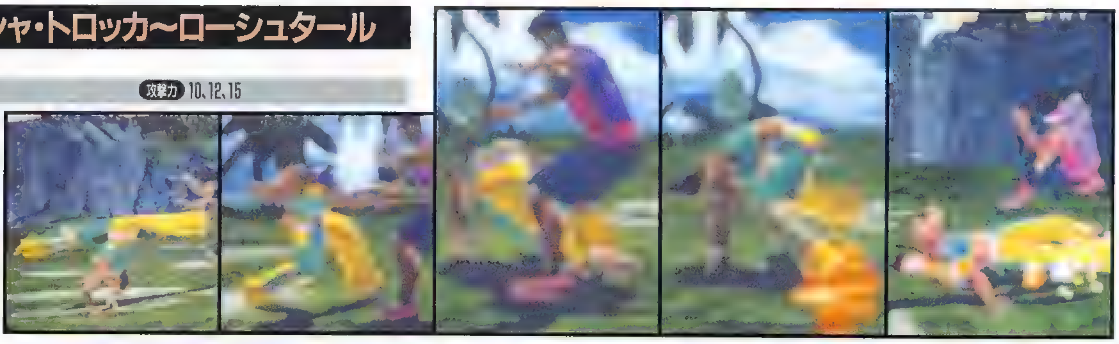
逆立ちからライトパンチ、バイシャ・トロッカ、そして逆立ちへ戻る攻撃。バイシャ・トロッカから逆立ちは、少し隙があるので、攻撃されることもある。しかし、バイシャ・トロッカから下段攻撃のローシュタールを出せば、相手の裏をかいた攻撃ができる。使いわけていこう。

逆 逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中、下、下　攻撃力 10、12、15

逆立ちから中段攻撃のライトパンチ、下段攻撃のバイシャ・トロッカ、そして、下段攻撃のローシュタールへ続く攻撃。バイシャ・トロッカからはフェイントからの逆立ちと普通に逆立ちする技がある。相手の動きに合わせ動きを止めるときはフェイントを加え、急を用するときは普通に逆立ちしよう。



逆 逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中、下　攻撃力 10、12

逆立ちからバイシャ・トロッカ、ローシュタールのフェイントを加えて逆立ちするコマンド。逆立ち～バイシャ・トロッカ～逆立ちとは違い、ローシュタールのフェイントを見せてから逆立ちに移るので、相手の下段ガードを誘うことができる。ローシュタールはフェイントを織り混ぜて使っていこう。



逆 逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち

逆立ち中に

攻撃判定・種類 特殊動作　攻撃力 なし

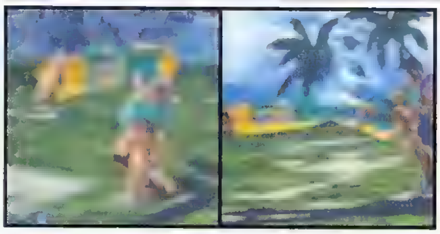


逆立ち状態からテーハシュタールのフェイントを出してから逆立ちへ戻る技。攻撃力は無いが、相手の動きを止める効果を持つ。フェイントに引っ掛かり動きの止まった相手は下段ガードをしているので、浮かせ技のウカオンを使おう。浮いたならば、パラフーゾの空中連続技を決める。

逆 逆立ち～前転～クロスチョップ

逆立ち中に

攻撃判定・種類 中　攻撃力 15



逆立ちから前転、そのままクロスチョップを出す攻撃。クロスチョップは起き上がりに出すことができるものと同じ。相手が横移動をしても、ホーミングしながらクロスチョップは追いかけてくれる。遠距離で相手が、攻撃を出しながら近づいてくるときに使っていこう。

逆 逆立ち~ヒラターニョ(座り)

逆立ち中に (⬇) or (⬇)

攻撃判定・種類 中　攻撃力 10

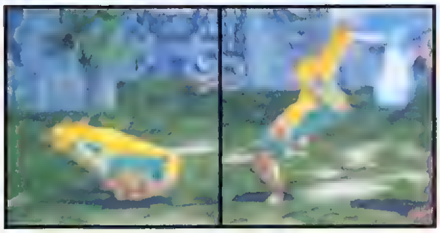


逆立ちから相手を踏み付ける蹴りを繰り出す攻撃。踏みつけた後は、逆立ち状態に戻る。また、この技はヴカオンで浮かした後、パラフーゾからヒラターニョの空中連続技として使うことができる。しかし、ダウン回避をされると決まらず、隙が生じるのでレバーを下に入れ寝て避けよう。

逆 ヴカオン

逆立ち中に⬇

攻撃判定・種類 中　攻撃力 25

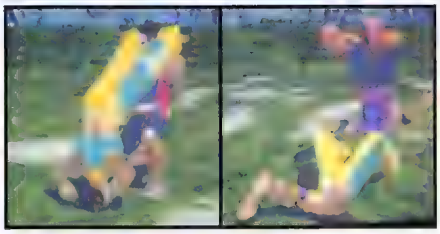


逆立ち状態から一度姿勢を低くして、両足で蹴り上げる攻撃。攻撃が決まると浮かすことができる。パラフーゾ~ヒラターニョとつなぎ空中連続技にしよう。また、ヴカオンは逆立ち状態でレバーを下に入れ、姿勢を低くした状態ならば、いつでも出すことができる。

投 メロジーア

接近して

投げ抜け　攻撃力 30

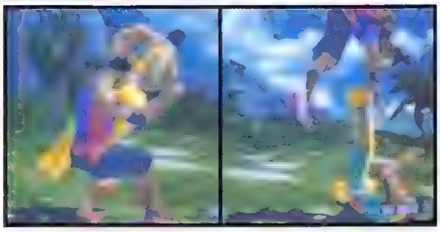


相手の頭を両足で挟み、遠くへ投げる攻撃。メロジーアばかり使っているとそのうち相手は、投げ抜けをしてくるようになるので、ペスコッソ・アチラールを織り混ぜ、投げ抜けされないようにする。また、横移動を使い、相手の攻撃を避けて投げるという使い方もできる。

投 アーウマ・アチラール

相手の左側で or

攻撃判定・種類　攻撃力 40

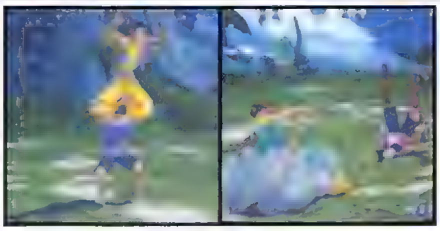


相手の腕を掴み、遠くへ投げる攻撃。相手を遠くへ投げるために距離が開く。走って近づくことができるので、タックルや体当たりをすることが可能。また、投げるときは起き上がり攻撃を避けてから投げると横投げは入りやすい。しかし、起きるタイミングをずらされると投げられない。

投 ペスコッソ・グロ

背後から接近して or

投げ抜け ×　攻撃力 60

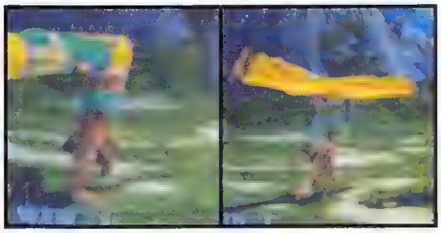


相手の肩に乗り、後ろに倒れ込みながら遠くへ投げる攻撃。エディの投げはどれも似たような投げ方をしている。出始めは違うが、どれもみな両足で挟み、遠くへ投げる攻撃をする。後ろ投げを決めるには、ダウン攻撃をダウン回避で避けることで背後に回ることができる。

逆 パラフーゾ

逆立ち中に

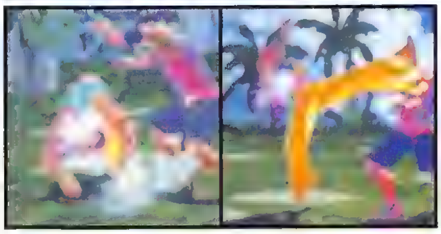
攻撃判定・種類 特殊中段　攻撃力 12, 12



逆立ち状態で足を水平に保ちながら、回転させる攻撃。出が早いうえ、リーチがあるので、遠目から突進していける。また、パラフーゾからトロッカ・エ・ピィアオに派生させることができる。しかし、タイミングを合わせられるとキングのアリキックなど、下段で簡単に返されてしまう。

不 フマーサ

攻撃判定・種類 ガード不能技　攻撃力 40, 40



体を回転させて遠心力をつけてから蹴りを放つガード不能攻撃。体を回転させている間は無防備なので、反撃される。しかし、見慣れていないと何が起きたのか分からず、戸惑っている間に喰らってくれることが多い。連続で技を繰り出した後や横移動後などに使っていこう。

投 ペスコッソ・アチラール

接近して

攻撃判定・種類　攻撃力 30



相手の頭上を飛び越えるときに両足で頭を挟み、遠くへ投げる攻撃。技後は、ダウン攻撃が入る間合いなので、マカコ・デ・ラドやガファンヨトで攻撃をしよう。また、ガファンヨト後は逆立ち状態になれるので、続けて逆立ちからの攻撃ができる。トロッカ系の技を使っていこう。

投 チーグリ・スピン

相手の右側で or

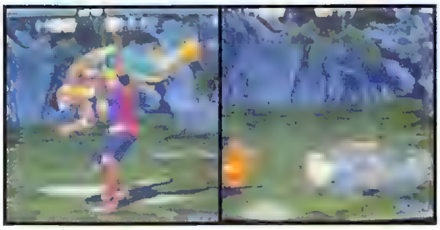
投げ抜け　攻撃力 42



体を回転させた遠心力で相手の体を叩く攻撃。投げ技なので、フマーサとは違い回転中は無防備だが攻撃されることはない。また、投げた後、相手は近くに倒れるので、起き上がりを攻撃することができる。投げを決めるには横移動からがいい。相手の技を避けてすぐにコマンド入力しよう。

投 ヴィラール

投げ抜け　攻撃力 55



相手の体に巻き付き、回転しながら遠くに投げる攻撃。ダメージが大きいので、普段はこの投げを使いたい。しかし、コマンド入力が慣れていないと逆立ちになる。最後の入力が長入れなのでしっかりと右にレバーを持ってきてから長く入れ、ボタンを押すようにすれば出せる。

攻撃判定・種類/中,中	攻撃力/16,20	中	28	上	7	上	8	中、中	9、13



下	12



10連コンボはひとつのコースしかなく、すべて上段ガードが可能というかなりお粗末なコンボになっている。しかし、すべて立ちガードが可能ということを知らない相手には、そのトリッキーな動きがものをいい、要所、要所で決まることが多い。また、ガードする相手に対しては10連コンボではなく4発目から下段左キックに派生するコースを使っていこう。この下段キックはハスティラ・エ・シバタやバイアの1発目の蹴りと同じなので、この下段キック後にはハスティラ系とバイア系の技を出すことができる。つなぎかたによっては自分で10連コンボを組み立てることもできる。例えば、下段キック( )後、バイア〜マカコ・エンペ、下段キック( )、バイア〜逆立ち、トロッカ・エ・ピィアオ〜逆立ち、ヴカオン、パラフーゾ、ヒラターニャ、というように派生させていくことも可能なのだ。また、逆立ちから座り、座りから逆立ち、逆立ちからしゃがみへの移行も加え、その動作の間に固有技やフェイント技を加えることにより美しい手作り10連コンボができるだろう。

10連コンボの出し方は簡単。1発目のレヴェルサオ(、)は、 と を早く押すことで出せる。そして2発目のジラトリャ( )は、1発目から続けて入力を行う。そして、3発目のコンビナソ・ウーニャ( )も2発目入力後すぐにコマンドを入力する。それから4発目( )と5発目( )と6発目( )のコンビナソ・マカコ・エンペは、その技を出す感じで、流れるように入力する。6発目からはコマンドが になるために連打をしているだけで、6発目、7発目、8発目は出すことができる。そして、9発目と10発目はボタンを連打しながら、レバー入力だけで大丈夫だ。レバーは7発目の時点で左下に入れておき、8発目で右上に入れておくと簡単に出すことができる。ちなみに、7発目、8発目、9発目、10発目を合わせてスペシャル・コンビナソ・ヨトーリという。10連コンボのひとつひとつの技はどれもエディの持つ固有技に含まれてはいるが、固有技のように途中で逆立ちしたり、座ったりすることはできない。途中で止めてしまうと大きな隙が生じるので気をつけよう。

EDDY GORDO
10 succession combination
エディ・ゴルド 10連コンボ

中	10	上、中	6、6	中	21	中	15	中	20



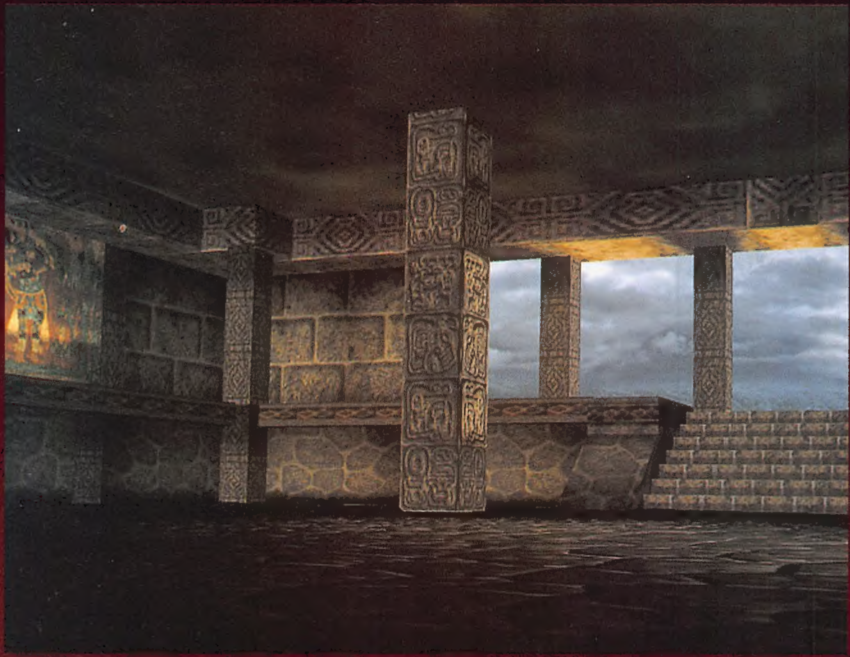


技をつなげてカポエラダンスを楽しく踊ろう!!

エディは、逆立ちや座りからの攻撃、ジャンプ攻撃に横移動からの攻撃と、どの攻撃を見ても、動きに特徴がある技が多い。しかも、その技のほとんどが、途中または最後で逆立ちや座り状態になる。これらの技を駆使してつなぐと、あたかもエディがカポエラを踊っているかのような動きをすることができるのだ。始めからいきなり踊るのは難しいので、まずは立ち状態→座り→逆立ち→座り…の動きをしてみよう。立ちから座りはトロッカ・エ・ピィアオ、座りから逆立ちはトゥファオン、逆立ちから座りは、パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオを出すことで、移行できる。これは、まだ初級ともいうべき動き。これに横移動や浮かし技、フェイントを加えることにより複雑な動きをすることができる。このように、カポエラダンスを踊りながら闘えば、相手は、動きの美に心を奪われプレイに集中できなくなるだろう。しかし、世の中そんなに甘くはなく、踊りを悠長に見ていてくれる人は少ない。たいていは、攻撃を出し、踊るのを妨害してくる。そんなときでも、踊りながら倒せるように、ダンスの腕を磨き続けよう。



▲ダンスを踊る方がギャラリー受けしやすい!!





BOSS CHARACTERS

ここでは、中ボス「平八」、そしてラスボス「オーガ」について解説していく。残念ながら今作は、その中ボスとラスボスが固定されているが、予断は許されない。第1作で各キャラクターごとに異なる中ボスキャラクターを、そして前作では続々と使用可能になる隠しキャラクターを登場させた『鉄拳』シリーズなのだから……。



仁の祖父であり、前作のボス・一八の父親である平八。「闘神」をおびき寄せるために、この大会を開催したその平八が、中ボスキャラクターとしてラウンド9に登場する。三島流喧嘩空手がベースとなってはいるが、瓦割り崩拳やバリアの様な新固有技を身につけて、さらにパワーアップ。あの特徴的な髪の毛はほとんど白くなってしまったが、豪快なまでの技の力強さは健在だ。

そして最終ステージとなるラウンド10に登場するのは、黄金の鎧を身に纏ったオーガ。数々の格闘家を死に至らしめ、その固有技の数々を身につけているため、見たことのある技を次々と繰り出してくる。ざっと名前を上げてみるだけでも、風間準、ジャック2、リー・チャオラン、ペク・トーサンなど、数多い。それらのキャラクターの強力な技だけを抽出した様な強さが感じられるキャラクターだ。しかし、プレイヤーが1セットを勝ち取ると、平八の身体を自分の体内に取り込み、モンスターに変形する。飛んだり、火を吹いたりと、とにかく大変な騒ぎとなる。

この2人のキャラクターが使えるのか、また、ほかにもキャラクターが登場するのか。現時点では分かっていないか、「VOL.2」では、すべてを明らかにできるだろう……。





WHO'S NEXT?

企画・制作・編集
株式会社 **BrainBusters**
〒150 東京都渋谷区恵比寿西2-6-6中田ビル6F
TEL／03-5489-7651
http://www.geneye.com/bb/

編集／髙岡昌己（**BrainBusters**）
浦　信司（**BrainBusters**）
文／髙岡昌己（**BrainBusters**）
古山智則
庄司利光
泉　治
アートディレクター／末長敬
撮影／木村将
進行／重信裕加（Sony Magazines Inc.）
制作協力／株式会社ナムコ

ハイパー・アーケード・シリーズ Vol.1
『鉄拳3 VOL.1 ハイパー コマンド ブック』

1997年（平成9年）6月30日発行
第7巻第12号通巻208号
編集・発行人／岡村尚正
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ
住所／〒102 東京都千代田区五番町6-2
電話／03-3234-6860（編集）
03-3234-5101（広告）
03-3234-5811（販売）
印刷所／凸版印刷株式会社
写植／有限会社ナグ
定価：本体848円＋税

Hyper Arcade Series Vol.1



THE KING OF IRON FIST

ISBN4-7897-9069-X

C9476 ¥848E

印刷／凸版印刷株式会社

雑誌65843-10

ISBN4-7897-9069-X C9476 ¥848E